02/2001 Ausgabe 45 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,95
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700,- ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC MEDIA
02
4 194373 903904

DAS EINZIGE MONATLICHE MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

# N-ZONE

NINTENDO 64 • POKÉMON • GA[illegible]UBE

**NUR DM 3.90** **DIE NR. 1** Das meistgekaufte Nintendo-Fachmagazin

## GAME BOY ADVANCE & GAMECUBE

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

## 2001: DIE TRAUMKONSOLEN KOMMEN!

In jeder Ausgabe: Aktuelle Infos über Gamecube und Game Boy Advance!

## DIE BESTEN N64-SPIELE

**Mach mit! Große Umfrage im Heft**

## POKÉMON STADIUM 2: GOLD/SILBER

**Import-Test: Der N64-Knüller aus Japan**

## INDIANA JONES

**Im Test: Der N64-Hit**

## STAR WARS BATTLE FOR NABOO

**Getestet: Das neue Spiel zur Kult-Serie**

### 4 Sammelkarten

Vier tolle Tipps-Karten für aktuelle N64-Hits und Pokémon

### Spiele-Lexikon

**160 Spiele bewertet!**
Erscheinungstermine zu allen neuen Hits!

### Doppelposter

**Batman Of The Future & Donkey Kong Country**

### Game Boy

Mit aktuellen **Tests, Charts und News** für den Game Boy!

N-ZONE
UNABHÄNGIG [illegible] OMPETENT

### Zeichen der Zeit

*Ein neues Jahr bringt auch immer Veränderungen mit sich. Auch wir haben den Beginn eines neuen (aus Sicht des Videospielers sehr spannenden Jahres) zum Anlass genommen, um einige Änderungen in der N-Zone vorzunehmen. Die News aus Japan und den USA werden ab dieser Ausgabe von unseren erfahrenen Auslandskorrespondenten direkt vor Ort erstellt. Somit seid ihr immer aus erster Hand über aktuelle Trends, neue Spielentwicklungen und aufregende Gerüchte aus dem Nintendo-Universum informiert. Gerade im Hinblick auf die bevorstehende Veröffentlichung des GameCube und des Game Boy Advance kommt einem Blick nach Japan und den USA in diesem Jahr eine ganz besondere Bedeutung zu. Ebenso hat sich auf dem Markt für Nintendo-Fachmagazine einiges getan. Während einer unserer Mitbewerber komplett aus den Zeitschriftenregalen verschwunden ist, erscheint ein anderes Nintendo-Magazin nur noch alle zwei Monate. Somit ist die N-Zone nunmehr das einzige Nintendo-Fachmagazin, das wie gewohnt jeden Monat erscheint!*

*Jens Quentin*
*Leitender Redakteur*

**Mit 2 Postern, 18 Aufklebern und 4 Sammelkarten!**

# INHALT


## POKÉMON ZONE

Pokémon-Lexikon ..... Charts, Termine, Produkte ..... 13
Pokémon-News ..... Was gibt es Neues? ..... 12
Pokémon Stadium Gold/Silber ..... Lasst die Spiele beginnen! ..... 28
Pokémon-Tipps ..... Tipps & Tricks ..... 14

## GAME-BOY-ZONE

Game-Boy-News ..... Charts, Termine, News ..... 8
Game-Boy-Lexikon ..... Die besten GBC-Spiele ..... 9
Aktuelle Tests ..... Woody Woodpecker Racing u. a. ..... 9

## ANGESPIELT (NINTENDO 64)

Aidyn Chronicles ..... Das lang erwartete RPG ..... 16
Animal Forest ..... Konversation im Wald ..... 18
Custom Robo V2 ..... Mechs aus dem Baukasten ..... 20
Polaris SnoCross ..... Ab auf die eisige Piste! ..... 19
Stunt Racer 64 ..... Rasen, bis die Reifen qualmen ..... 17

## TESTS (NINTENDO 64)

Batman of the Future ..... Endlich zum Test eingeflogen! ..... 54
DDR: Disney's World Dancing Museum ... Mit Micky im ¾-Takt ..... 54
Indiana Jones and the Infernal Machine .. Abenteuer der Extraklasse ..... 48
Mario Party 3 ..... Die Party wird fortgesetzt ..... 32
Rockman Dash ..... Mega Man auf Entdeckungstour .... 47
Scooby Doo! Classic Creep Capers ..... Mein Partner auf vier Pfoten ..... 31
Sin and Punishment ..... Das geniale Action-Feuerwerk ..... 52
Star Wars Episode I: Battle for Naboo .... Filmreifer N64-Sternenkrieg ..... 50

## KOMPLETTLÖSUNG

Zelda: Majora's Mask ..... Der letzte Teil der Komplettlösung ... 60

## POSTER

Batman of the Future ..... 39-42
Donkey Kong Country ..... 35-38

## SAMMELKARTEN

Pokémon Rot/Blau/Gelb ..... 75/76
Pokémon Stadium ..... 75/76
Mickey's Speedway USA ..... 75/76
Zelda: Majora's Mask ..... 75/76

## SPIELENEWS

Conker's Bad Fur Day ..... 6
Fire Pro Wrestling (GBA) ..... 7
Mario Advance (GBA) ..... 7
Muckle-Gewinnspiel ..... 5
Nintendo 64 Hard Drive ..... 4
Resident Evil 4 (NGC) ..... 5
SSX: Special Edition (NGC) ..... 5
Super Bowling ..... 7
Wings (GBA) ..... 7
Zelda-Homepage ..... 4

## NEWS

Aus Japan ..... 4
Aus USA ..... 6
GameCube-News ..... 5
Game-Boy-Advance-News ..... 7
Kurz & Knapp ..... 7

## SPIELE-LEXIKON

Über 250 Spiele auf 4 Seiten ..... 22

## T&T: CHEATS & CODES

Banjo-Tooie ..... 59
Chicken Run (GBC) ..... 59
Das Dschungelbuch (GBC) ..... 59
International Karate (GBC) ..... 59
Spider-Man ..... 59
Star Wars Episode I: Battle for Naboo ..... 58
WWF No Mercy ..... 58

## LESERTIPPS

Buffy the Vampire Slayer (GBC) ..... 72
Tom und Jerry: Mäusejagd (GBC) ..... 72
Zelda: Majora's Mask ..... 72

## RUBRIKEN

Chart-Attack ..... 26
Impressum ..... 73
Kleinanzeigen ..... 70
Leserbriefe ..... 56
Vorschau ..... 74

**Pokémon Gold/Silber .....28**

In Japan schon ein Verkaufsschlager, gibt es bislang leider noch kein Veröffentlichungsdatum für Deutschland. Wir sind mit den neuen Pokémon der *Gold/Silber*-Version in die Arena gestiegen, um uns den gegnerischen Teams zu stellen.

**Mario Party 3 .....32**

Jetzt geht die Party richtig los! Mit noch mehr witzigen Minispielen, neuen Spielbrettern und Charakteren kann auch Nintendos dritter Mehrspielerspaß überzeugen. Wie gut die Party-Stimmung bei unserem Test war, erfahrt ihr auf Seite 32.

**Indiana Jones and the Infernal Machine ...48**

Das filmreif präsentierte N64-Abenteuer des weltbekannten Helden mit Peitsche und Hut konnte uns voll und ganz überzeugen. Wir haben uns für euch auf die Suche nach der mysteriösen Maschine gemacht. Den Import-Test findet ihr auf Seite 48.

**Ein neues Jahr ist auch immer verbunden mit Veränderungen. Auch in der N-Zone wird es ab dieser Ausgabe einige Neuerungen geben. So wird euch von nun an jeden Monat unser erfahrener Japan-Korrespondent Warren Harrod über neueste Trends und Tendenzen aus dem Land des Lächelns berichten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei den japanischen Nintendo-Fans? Welche Konsole macht das Rennen? Unser Mann vor Ort recherchiert, so dass ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Entwicklungen aus Japan informiert seid.**

## 2001 – Das Nintendo-Jahr?

**WARREN HARROD berichtet aus Japan für die N-Zone.**

*Seit der offiziellen Ankündigung des Game Boy Advance und des Nintendo GameCube auf der Space World Show im September 2000 hat sich Nintendo mit neuen, weiteren Informationen auffällig zurückgehalten. Der Hauptgrund liegt darin, dass man zum Weihnachtsgeschäft 2000 keine Konsolen in den Mittelpunkt rücken wollte, deren Veröffentlichung erst im Jahr 2001 geplant ist. Stattdessen hat man sich noch einmal auf das N64 und den Game Boy Color konzentriert. Mit dem neuen Jahrtausend wächst aber nun die Vorfreude und die Spannung bezüglich der neuen Nintendo-Hardware. Nachfolgend habe ich die wichtigsten Daten für das Jahr 2001 aufgeführt, die sich jeder Nintendo-Fan unbedingt dick im Kalender eintragen sollte:*

*27. Januar: An diesem Tag wird der Mobile Adapter GB für den Game Boy Color veröffentlicht. Wenn man diesen mit einem Game Boy Color verbindet, ist es möglich, E-Mails zu verschicken und zu empfangen, online zu spielen, Daten herunterzuladen und bestimmte Internet-Dienste in Anspruch zu nehmen. Der Mobile Adapter GB wird auch mit dem Game Boy Advance kompatibel sein!*

*21. März: Das offizielle Veröffentlichungsdatum für den Game Boy Advance in Japan. Nachdem Nintendo den Termin mehrmals bestätigt hat, zeichnen sich nun auch langsam die Spieletitel ab, die zum Launch des neuen Handhelds erhältlich sein werden. In der nächsten Ausgabe der N-Zone können wir euch mehr Informationen zur Veröffentlichung des GBA in Japan geben.*

*17. Mai: Der Beginn der E3 in den USA. Auf der richtungsweisenden Messe für Videospiele will Nintendo Details zur Veröffentlichung des GameCube und des Game Boy Advance in Europa bekannt geben. Darüber hinaus soll der genaue Termin für den Launch des GameCube in Japan bestätigt werden. Es wird erwartet, das erstmals spielbare Versionen von NGC-Titeln zu sehen sein werden!*

*Juli: In diesem Monat soll der GameCube in Japan erscheinen. Man sollte allerdings im Hinterkopf behalten, dass Nintendo für die Verschiebung neuer Videospielkonsolen berüchtigt ist. Es kann also durchaus sein, dass sich der Release des NGC auf den Herbst oder sogar Weihnachten 2001 verschiebt! Eventuelle Verzögerungen wird Nintendo wahrscheinlich auf der E3 bekannt geben.*

*September: Gegen Ende des Monats findet in Japan die drei Tage dauernde Nintendo Space World 2001 statt. Dort wird Nintendo die neuesten Peripherie-Geräte für den GameCube und den Game Boy Advance vorstellen sowie neue Spiele für beide Systeme ankündigen. Die Chancen stehen gut, dass dann auch ein Titel wie Pokémon Advance für den GBA angekündigt wird!*

## Was erscheint demnächst?

*Nachfolgend erhaltet ihr eine Übersicht über die in Japan geplanten Veröffentlichungen. Die aufgeführten Titel sollten gut sortierte Importhändler demnächst im Programm führen:*

***März:** Animal Forest, Real Powerful Pro Baseball 2001, Pocket GT Advance (GBA), Top Gear All Japan GT Championship (GBA), Tweety & Jewel of Magic (GBA), I'm an Air Traffic Controller (GBA), Castlevania: Circle of the Moon (GBA), All Star Racing (GBA), Golf Master (GBA), Silent Hill (GBA), Mega Man Exe (GBA), Fire Pro Wrestling (GBA), Star Communicator (GBA), Powerful Pro Kun Pocket 3 (GBA), Monster Breed (GBA)*

### Deutsche Zelda-Homepage

# Wissenswertes und Geheimes

**HISTORY Die Timeline bietet eine Übersicht über die Serie.**

**INFORMATIV Zu allen Zelda-Teilen erhaltet ihr Informationen.**

Die deutsche Zelda-Homepage www.zelda.de ist nicht nur für Fans des weltweit erfolgreichen Titels einen Blick wert. Auf der klar gegliederten, übersichtlichen Seite finden sich jede Menge Informationen und nettes Beiwerk zu *Zelda: Majora's Mask*. N64-Besitzer, die das vorläufig letzte Meisterwerk der bekannten Zelda-Serie nicht so gut kennen, können sich unter den Optionen „Game Info" und „Story" ausführlich über den Nintendo-Hit informieren. Unter dem Punkt „Secrets" können ganz ungeduldige Link-Fans einmal einen Blick auf die im Spiel versteckten Geheimnisse werfen. Im Bereich „Downloads" steht PC-Besitzern eine abwechslungsreiche Auswahl an Screenshots und Bildschirmhintergründen zur Verfügung. Der eigene Rechner kann somit mit einem schönen Zelda-Motiv veredelt werden. Besonders lobenswert ist die „Timeline". In dieser sind alle bisher veröffentlichten *Zelda*-Teile für NES, SNES, Game Boy, Game Boy Color und Nintendo 64 aufgeführt. Von *The Legend of Zelda* (1986, NES) bis hin zu *Zelda: Majora's Mask* wird jedes Spiel der Serie mit Bildern und einer Abbildung der Verpackung kurz vorgestellt. **(jq)**

### Nintendo 64 Hard Drive

# 64DD-Ersatz?

**ZUKUNFTSMUSIK? So sieht der Prototyp des Hard Drive aus.**

**RÜCKANSICHT Die Peripherie kommt in den Schacht des N64.**

Nach dem mehr als mäßigen Erfolg des 64DD-Laufwerkes kam Ende des letzten Jahres das Aus für das einstmals ehrgeizige Projekt aus dem Hause Nintendo. Nun wurde auf der Winter Consumer Electronics Show (CES) in Las Vegas überraschend ein Hard Drive für das N64 vorgestellt. Der gezeigte Prototyp wurde von Iomega präsentiert. Der Hersteller hat seinerzeit in Zusammenarbeit mit Nintendo auch das gescheiterte 64DD-Zusatzlaufwerk entwickelt. Die N64-Peripherie soll angeblich eine Speicherkapazität von 5 GB besitzen. Von offizieller Firmenseite gibt es bislang jedoch noch keine Informationen über die Größe des Speichermediums. Auch Angaben wie die geplante Funktion, das Veröffentlichungsdatum oder der angestrebte Preis der neuen Hardware sind noch nicht bekannt gegeben worden. Welchen Sinn macht die Veröffentlichung eines solchen Hard Drives vor dem Hintergrund des sinkenden N64-Sterns und des gefloppten 64DD? Schon mehren sich die Gerüchte, die das Projekt nur als eine Art Testlauf für eine mögliche GameCube-Peripherie sehen. Sobald neue, fundierte Informationen auftauchen, werden wir ausführlich über das geheimnisvolle N64 Hard Drive berichten. **(jq)**

# Muckle-Gewinnspiel

▮ ZEIT ZUM VERWANDELN! Wir verlosen ein Exemplar einer lebensgroßen Power-Rangers-Figur (Farbe Blau) im Wert von 1.200 Mark.

In Zusammenarbeit mit den Firmen Muckle Mannequins und Saban Consumer Products Deutschland GmbH verlost die N-Zone insgesamt fünf schmucke Figuren aus dem Sortiment des Unternehmens, das sich auf den Handel und die Produktion von Game-, Werbe- und Schaufensterfiguren spezialisiert hat. Die Prototypen für die begehrten Figuren werden von Marc Klinnert vom Studio Oxmox angefertigt. Weitere Informationen zu den beliebten Sammlerstücken erhaltet ihr unter der Telefonnummer 0621 / 8 28 13 95 oder im Internet auf der Homepage www.muckle-figuren.de. Bei der Erstellung der insgesamt 250 lebensgroßen *Power Rangers*-Figuren arbeitete die Fa. Muckle Mannequins eng mit dem Lizenzinhaber Saban Consumer Products Deutschland GmbH zusammen. Saban Entertainment sorgt mit Zeichentrickserien wie *Power Rangers Lightspeed Rescue*, *Final Fantasy*, *Casper The Friendly Ghost*, *Nascar Racers* oder *Wunschpunsch* für fantasievolle, actiongeladene Fernsehunterhaltung für die ganze Familie.

▮ GIB MIR MOORHUHN Die Moorhuhnbüste und die witzige Statue gibt es jeweils 2x zu gewinnen.

**Zu gewinnen gibt es:**

**1x Lebensgroße Figur eines blauen Power Rangers (Wert DM 1.200,-)**

**2x Moorhuhnbüste (Größe 33 cm)**

**2x Moorhuhn auf einem Kürbis (Größe 29 cm)**

Um eine der fünf tollen Figuren zu gewinnen, müsst ihr folgende Preisfrage beantworten:

**Welchen Vornamen trägt der blaue Power Ranger in der Zeichentrickserie?**

Ruft die nachstehende Gewinnspiel-Nummer an und folgt einfach der Ansage, um an diesem Gewinnspiel teilzunehmen.

**0190 / 08 58 60*** (Leider nur in Deutschland möglich)

Oder schreibt eine Postkarte mit dem Lösungswort an folgende Anschrift:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion N-Zone, Kennwort: Muckle Mannequins, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

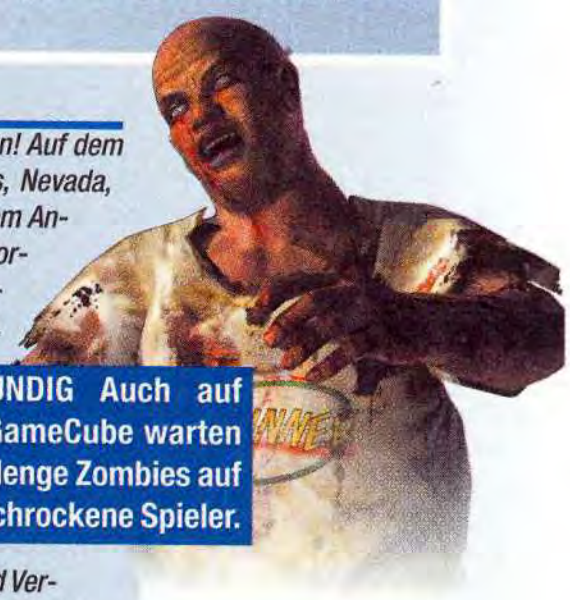
Teilnahmeschluss ist der 28. Februar 2001. Die Gewinn-Benachrichtigung erfolgt schriftlich.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firmen Muckle Mannequins, Saban Consumer Products Deutschland GmbH und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Leser aus dem Ausland können telefonisch leider nicht mitmachen, uns die Antwort aber natürlich wie immer auf einer Postkarte an die oben genannte Adresse schicken. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden.
* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet euch DM 1,50 pro Verbindung sowie DM 0,24 pro Minute.

▮ GRUPPENBILD MIT DAMEN Lebensgroße Figuren bekannter Videospielcharaktere sind die Spezialität der Fa. Muckle Mannequins.

***An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten GameCube-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Konsole produziert? Wie steht es mit der Online-Fähigkeit des GameCube? In unseren GameCube-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.***

## *Resident Evil 4*



▮ PFUNDIG Auch auf dem GameCube warten jede Menge Zombies auf unerschrockene Spieler.

*Passionierte Zombiejäger dürfen frohlocken! Auf dem Second Annual Gamer's Day in Las Vegas, Nevada, gaben die Resident-Evil-Macher von Capcom Anfang Januar erstmals neue Details und Informationen zu dem vierten Teil der weltweit erfolgreichen Horrorschocker-Serie bekannt. Das Spiel trägt bis zur offiziellen Bekanntgabe des Titels den Arbeitstitel Resident Evil 4. Derzeit tüfteln die Entwickler fieberhaft an dem neuen Teil, in dem der Spieler wieder mit überraschenden Zombie-Attacken, miesen Mutanten und Verrätern in den eigenen Reihen rechnen muss. Resident Evil 4 wird vom internen Team unter der Leitung von Shinji Mikame in den japanischen Capcom-Studios produziert und soll im Jahr 2002 auf dem GameCube erscheinen. Um für den vierten Teil der Gruselsaga ausreichend gerüstet und trainiert zu sein, können Besitzer eines GameCube schon in diesem Jahr bei Resident Evil Zero ihre Fähigkeiten bei der Bekämpfung von Untoten und Riesenmonstern verbessern.*

## *SSX: Special Edition*

*In der letzten Ausgabe der N-Zone habe wir euch an dieser Stelle über Benchmark-Tests berichtet, die der Entwickler Electronic Arts mit den GameCube-Entwicklungskits durchgeführt hat. Zu dem damaligen Zeitpunkt hatte EA noch keine NGC-Titel angekündigt. Mitte Dezember wurde bekannt, dass die Sportspielexperten an einer aufgebohrten Version des Snowboard-Funracers SSX tüfteln. Das in Sachen Gameplay und Technik beeindruckende Spiel gilt zurzeit als einer der bislang besten PlayStation-2-Titel. Beleg dafür ist unter anderem der Hit-Stempel in unserem Schwestermagazin Play Zone, in dem SSX eine Wertung von 87 % einfahren konnte. Auf dem GameCube wird der Snowbaording-Hit SSX: Special Edition heißen und neben zusätzlichen Snowboards auch neue Strecken und weitere Überraschungen für den Spieler bereithalten. Gerüchten zufolge soll SSX: Special Edition als eine Art Testballon fungieren. Gestalten sich die Entwicklung und der Absatz des Titels erfolgreich, sind angeblich weitere Trendsport-Spiele für Nintendos neuen Zauberwürfel geplant.*

▮ TIEFSCHNEE Hier seht ihr ein Bild der gelungenen PlayStation-2-Version.

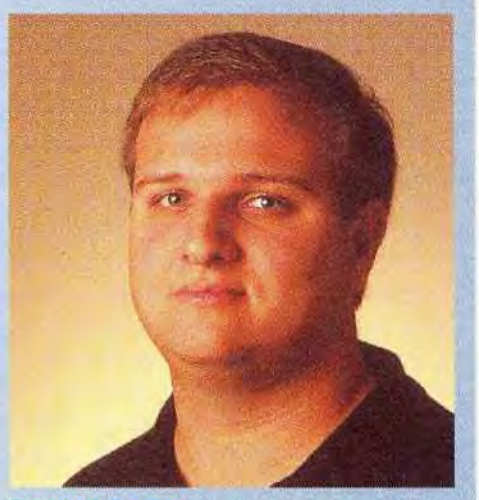
## *Rollenspiel von Camelot?*

*Zuletzt machten die Takahashi-Brüder vom Entwicklerteam Camelot mit dem spaßigen Mario Tennis für das N64 von sich reden. Nun haben sich die Fünf vom N64 abgewandt, um zumindest einen GameCube-Titel zu entwickeln. Bis jetzt befindet man sich noch in der Planungsphase, die Veröffentlichung des Titels soll jedoch möglichst zeitnah am Launch der neuen Konsole in Japan (Juli 2001) liegen. Derzeit wird bei Camelot noch unter Hochdruck an dem Rollenspiel Golden Sun für den Game Boy Advance gearbeitet. Sobald man die Entwicklung abgeschlossen hat, nimmt man die Arbeit an dem NGC-Titel auf. Dies könnte ein Hinweis darauf sein, dass es sich auch bei dem GameCube-Projekt der fleißigen Brüder um ein Rollenspiel handelt, das vielleicht sogar mit der GBA-Version von Golden Sun verbunden werden kann. Mit Mario Tennis für das N64 und den Game Boy Color hat Camelot seine Kompetenz auf diesem Gebiet erst jüngst unter Beweis gestellt.*

***Auch die USA-News zeigen sich ab diesem Monat in einem neuen Look! Von nun an werden unsere beiden USA-Korrespondenten Simon Price und Mike Sabine jeden Monat über neueste Entwicklungen aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten berichten. Welches Spiel ist gerade besonders beliebt bei der amerikanischen Nintendo-Fangemeinde? Welche Konsole liegt in der Gunst der US-Spieler vorn? Dank unserer US-Crew werdet ihr immer über die interessantesten und aktuellsten Neuigkeiten aus den Vereinigten Staaten informiert.***

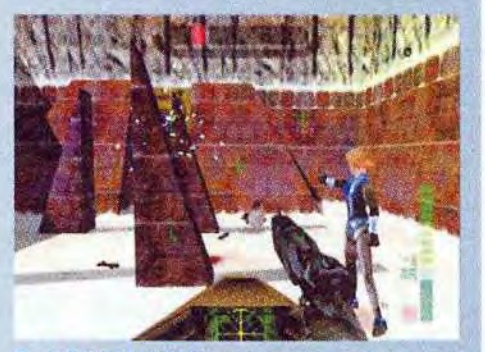
## *Schnäppchenjagd zur Weihnachtszeit*

*Dieses Jahr beging das N64 in den USA das letzte Mal Weihnachten ohne die direkte, interne Konkurrenz vom Game Boy Advance und dem GameCube. Dies wurde mit einer kräftigen Preissenkung für N64-Spielehits gefeiert. Am 26. Dezember senkte Nintendo of America die Preise für die Knaller Donkey Kong 64, Perfect Dark, Pokémon Snap, Pokémon Stadium und Super Smash Brothers auf 39,95 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 80,-). Grund für die Preissenkung ist die Aufnahme der fünf Spiele in Nintendos Players-Choice-Label, welches inzwischen mehr als 20 Titel (darunter Klassiker wie Super Mario 64 und Zelda: Ocarina of Time) umfasst. Neu veröffentlichte N64-Spiele kosten derzeit in den USA zwischen 49,95 US-Dollar (umgerechnet ca. DM 100,-) und 59,95 US-Dollar (ca. DM 120,-). Um in die Players-Choice-Serie aufgenommen zu werden, muss sich ein N64-Spiel sehr gut verkaufen und die Qualität besitzen, den N64-Besitzer auch lange nach der Veröffentlichung zum Kauf zu reizen. Die Preissenkung bei Hits wie Perfect Dark oder Pokémon Snap deutet aber ohne Zweifel auch darauf hin, dass das gute alte N64 in die Jahre gekommen ist. Die Nintendo-Fans in den USA fiebern dementsprechend der Veröffentlichung des GameCube und des Game Boy Advance entgegen. Was wird uns der GameCube bringen? Mit Sicherheit weitere Spiele mit Mario und Link als Protagonisten. Wichtiger für die Fans in den USA ist aber die Neuauflage von Metroid. Dieses Spiel allein dürfte für viele amerikanische Spieler Grund genug sein, die neue Nintendo-Hardware zu kaufen. Während der GameCube in den USA für Herbst angekündigt ist, erscheint der Game Boy Advance in den USA im Juli (zeitgleich zum Europa-Release). Das junge Jahr hält auf jeden Fall viel Interessantes aus dem Hause Nintendo bereit.*



**MIKE SABINE berichtet aus den USA für die N-Zone.**

**POKÈMON SCHNÄPPCHEN Pokémon Snap gibt es günstig.**



**PREISWERT Perfect Dark ist schon jetzt ein N64-Klassiker.**

**FIGHT! Super Smash Brothers hat auch in den USA viele Fans.**

## *Was erscheint demnächst?*

*Nachfolgend findet ihr eine Auswahl der in den nächsten Monaten in den USA erscheinenden Veröffentlichungen. Die nachfolgenden N64-Spiele erhaltet ihr bei dem Importhändler eures Vertrauens:*

***März:** Conker's Bad Fur Day, Aidyn Chronicles: The First Mage, Pokémon Stadium Gold/Silver*

***April:** Carnivale, Sea-Doo HydroCross*

### *Die besten Spiele aller Zeiten*

# Best of N64 und Game Boy

Eure Meinung ist uns wichtig. Wir wollen an dieser Stelle gerne von euch wissen, welche Titel für das N64 und den Game Boy ihr persönlich für die besten Spiele aller Zeiten haltet. Welches Spiel hat euch die meisten schlaflosen Nächte bereitet? Welcher Titel hat das ausgefeilteste Gameplay? Bei welchem ist die Atmosphäre am packendsten? Welche Grafik hat euch besonders umgehauen? Welches Spiel bietet den größten Mehrspielerspaß? Tragt eure zehn Favoriten für das N64 und den Game Boy in die Listen ein und schickt den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:

**COMPUTEC MEDIA AG**
**N-ZONE**
**Kennwort: Die besten Spielen aller Zeiten**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**

### *Conker's Bad Fur Day*

# Neujahrsgrüße und neue Website

Bei dem mit Spannung erwarteten Spiel *Conker's Bad Fur Day* zeigt sich Nintendo von einer anderen, bislang unbekannten Seite. Bester Beleg für den ungewohnten Image-Wechsel sind die Neujahrsgrüße, die Nintendo und Rare im Rahmen der neuen Homepage des rabiaten Nagers verschickt haben. Auf dem Bild ist Conker zu sehen, wie er den Kopf nach einer sichtlich durchzechten Nacht in die Toilettenschüssel steckt. Außerdem ist auf dem Bild das Logo der unabhängigen amerikanischen Kontrollstelle ESRB (Entertainment Software Rating Board) zu erkennen, die das Spiel mit „M" eingestuft haben. Dieser Buchstabe steht für „Mature" und weist den amerikanischen Verkäufer auf Gewaltdarstellungen (im Comic-Stil) und einen nicht ganz jugendfreien Sprachgebrauch hin. Das Spiel wird deshalb in den Vereinigten Staaten ab 17 Jahren empfohlen. Auf der neuen Website ist der 5. März als Veröffentlichungsdatum für die USA genannt. Bleibt zu hoffen, dass der mit vielen Gags gespickte Titel *Conker's Bad Fur Day* dann auch bald in Deutschland erscheint. **(jq)**

**WÜRG! Das rotzfreche Eichhörnchen hat Silvester wohl zu viel gebechert.**

**PROST! Auf der neuen Homepage findet ihr zukünftig alle wichtigen Infos.**

## KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

**N-Zone-Alleingang:** Nachdem sich unsere geschätzten Mitbewerber aus verschiedenen Gründen ganz aus dem Zeitschriftenmarkt zurückgezogen haben oder seit Anfang des neuen Jahres nur noch alle zwei Monate erscheinen, ist die N-Zone inzwischen das einzige monatlich erscheinende Nintendo-Fachmagazin auf dem Markt.

**N64:** *Welche zehn Titel sind deiner Meinung nach die besten N64-Spiele aller Zeiten?*

1. _____ 6. _____
2. _____ 7. _____
3. _____ 8. _____
4. _____ 9. _____
5. _____ 10. _____

**Game Boy:** *Welche zehn Titel sind deiner Meinung nach die besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten?*

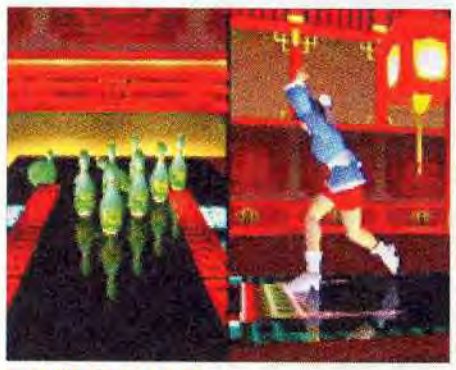
1. _____ 6. _____
2. _____ 7. _____
3. _____ 8. _____
4. _____ 9. _____
5. _____ 10. _____

## Super Bowling

# General-Strike

Zu seligen SNES-Zeiten wurde mit *Super Bowling* eine ungewöhnliche Variante des amerikanischen Volkssports mit abgedrehten Charakteren und witzigen Spielmodi veröffentlicht. Neun Jahre später ist eine Veröffentlichung der N64-Umsetzung geplant. Auffallend ist vor allem die fast schon ausufernde Steuerung. So legt man mit dem Analog-Stick den Effet und die Stärke des Wurfes fest. Doch damit nicht genug. Zusätzlich ist es möglich, den genauen Treffpunkt der Kugel auf der Bahn zu bestimmen, und auch der Spin der Kugel lässt sich individuell justieren. Wie auf der realen Bowlingbahn kann man zwischen unterschiedlich schweren Kugeln wählen. Dies beeinflusst die Steuerung und die Wucht beim Aufschlag auf die Pins. In den Einzelspielermodi findet sich neben einem Übungs- und einem Turnierspiel auch der vom Vorgänger übernommene Golf-Modus. In diesem gilt es, mit einer möglichst geringen Anzahl von Würfen eine vorgegebene Pin-Konstellation abzuräumen. Dieser spaßige Modus ist auch im Multiplay anwählbar. Darüber hinaus ist ein Spiel gegeneinander oder als Team möglich. Ein besonderer Spielmodus lässt zwei Mitspieler nicht nur gegeneinander, sondern gleichzeitig auch gegen eine erbarmungslose heruntertickende Uhr spielen. Neben ulkigen Spielern wie einer Fee, einem blauen Riesen oder einem Roboterpinguin erwarten den Spieler ungewöhnliche Austragungsorte. So finden die Wettbewerbe beispielsweise in einem alten Landhaus oder einem chinesischen Tempel statt. **(jq)**

**ELEGANT Die Wurftechnik dieses Charakters ist vorbildlich.**



**SPIEGELUNG Die Austragungsorte sind ungewöhnlich.**

+++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

**Flattermann im Netz:** Passend zur Veröffentlichung von *Batman of the Future: Return of the Joker* für das N64 und den GBC gibt es auf der offiziellen Ubi-Soft-Webseite einige spaßige Online-Spielchen mit dem futuristischen Retter. Unter www.ubisoft.de/produkte/batman-otf/game/index.htm könnt ihr auch im Netz für Gerechtigkeit sorgen.

# Game Boy Advance News

***An dieser Stelle erfahrt ihr jeden Monat brandheiße Informationen zu geplanten Game-Boy-Advance-Projekten. Welche Spiele befinden sich bei den Entwicklern in der Mache? Welche Peripherie-Geräte werden für die neue Nintendo-Handheld-Konsole produziert? Wie steht es mit der Controller-Fähigkeit des Game Boy Advance? In unseren Game-Boy-Advance-News bringen wir euch aktuelle Infos und Bilder zu den interessantesten neuen Entwicklungen.***

## Mario Advance

**DOPING? Luigi kann von allen Figuren am höchsten springen.**

*Kurz vor Redaktionsschluss erreichten uns erste Bilder von Mario Advance (vorläufiger Arbeitstitel) für Nintendos neuen Handheld. Der Titel wird sehr dem Klassiker Mario Bros. 2 (NES) ähneln, aber sowohl technische als auch spielerische Neuerungen beinhalten. Statt den zahlreichen Gegnern mit einem beherzten Sprung auf den Kopf den Garaus zu machen, greifen Mario, Luigi, Peach und Toad bei der GBA-Version zu zahlreichen Gegenständen, um diese den fiesen Widersachern entgegenzuschleudern. Rücken einem die Bösewichte zu nahe auf die Pelle, werden sie kurzerhand durch die Luft gewirbelt. Bei der Reise durch die quietschbunten Levels stehen jedem aus der Nintendo-Riege individuelle Fähigkeiten zur Verfügung. So kann die niedliche Prinzessin besonders lange durch die Luft schweben, während Luigi mit seiner besonderen Sprungkraft beeindruckt. In den grafisch aufgemotzten GBA-Welten warten zahlreiche, gut versteckte neue Gegner auf die fidele Nintendo-Truppe. Als besonderer Bonus wurde die Originalversion von Mario Bros. mit auf das Modul gepackt. In diesem könnt ihr gegen bis zu drei Mitspieler um die verteilten Münzen fighten oder den klassischen Modus anwählen.*

## Fire Pro Wrestling

**MAYHEM Bei vier Spielern steigt die Stimmung im Ring.**

*Unter Kennern der virtuellen Wrestling-Szene gilt die japanische Fire-Pro-Serie als eine der stärksten Videospielumsetzungen des beliebten Showsports. Mit Fire Pro Wrestling von Spike wird die Serie nun auch auf dem Game Boy Advance fortgesetzt. Dabei setzen die Entwickler von Vaill vor allem auf die Stärken der bisher erschienenen Teile. So werden die größten Stars aus den japanischen Ligen Team Black, Super Nova, Choryuukan und Blade in den Ring steigen, um den Gegner mit technisch eindrucksvollen Moves zu vermöbeln. Nimmt man die diversen Vorgänger als Anhaltspunkt, werden über 50 Recken anwählbar sein. Darüber hinaus können Fans ihre eigenen Fleischberge bis ins letzte Detail selbst entwerfen und mit fiesen Finishing-Moves und schrillem Outfit versehen. Auch in Sachen Spielmodi hält das Spiel einiges parat. Bei einem Audience-Match geht es darum, denn Gegner möglichst spektakulär auf die Matte zu schicken, um das Publikum zu begeistern. Im Gegensatz dazu sind beim beinharten Survival-Match Durchhaltewille und Kondition gefragt. Weitere Optionen, wie ein One-Night-Match, ein Turnier, das Bestreiten einer Liga-Saison sowie das Elimination-Match, lassen Wrestling-Fans frohlocken. Viele der oben aufgeführten Modi können zudem mit vier Spielern in Angriff genommen werden. Grafisch steht das Spiel seinen SNES-Vorgängern in nichts nach, besonders die lebensechten Animationen der Hünen werden Fans begeistern.*

## Wings

**BLUE MAX? Mit dem Doppeldecker auf Erkundungsflug.**

*Der Hersteller Cinemaware hat sich Ende der 80er-Jahre mit Titeln wie Defender of the Crown oder It came from the Desert einen Namen unter Amiga-Fans gemacht. Nun will man mit der Umsetzung des Amiga-Titels Wings auf dem Game Boy Advance an alte Erfolge anknüpfen. Im Spiel nehmt ihr im Cockpit eines Doppeldeckers aus dem Ersten Weltkrieg Platz, um mehr als 230 Missionen zu bestreiten. Die luftigen Aufgaben reichen von der Eskortierung eines Konvois über das Zerbomben gegnerischer Flugplätze bis zum nervenaufreibenden Nahkampf mit feindlichen Piloten. Erfolgreich gemeisterte Einsätze werden mit Auszeichnungen belohnt, die euren militärischen Rang erhöhen.*

**Neben den aktuellen deutschen Verkaufscharts für den Game Boy und den Game Boy Color informieren wir euch in dieser Spalte ausführlich und übersichtlich nach Monaten geordnet über die von Herstellerseite angekündigten Neuerscheinungen. Sofern zu einzelnen Titeln ein genaues Erscheinungsdatum bekannt ist, findet ihr dieses in der letzten Listenspalte gesondert ausgewiesen. Zur besseren Orientierung haben wir auch eine Genre-Einschätzung für jeden Titel vorgenommen.**

## Die aktuellen Verkaufscharts aus Deutschland:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | Pokémon Pinball (Color) | Nintendo |
| 2. | (2) | Pokémon – Gelbe Edition | Nintendo |
| 3. | (3) | Pokémon – Blaue Edition | Nintendo |
| 4. | (4) | Pokémon – Rote Edition | Nintendo |
| 5. | (8) | Donkey Kong Country (Color) | Nintendo |
| 6. | (5) | Die Original-Moorhuhnjagd (Color) | Ravensburger |
| 7. | (9) | Super Mario Bros. Deluxe (Color) | Nintendo |
| 8. | (10) | Tetris Deluxe (Color) | Nintendo |
| 9. | (7) | Die Schlümpfe – Das große Abenteuer (Color) | Infogrames |
| 10. | (6) | Asterix – Auf der Suche nach Idefix (Color) | Infogrames |

## Aktuelle Veröffentlichungstermine für den Game Boy Color:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Austin Powers 3 | Geschicklichkeit | Take 2 | Januar |
| Austin Powers 4 | Geschicklichkeit | Take 2 | Januar |
| Batman – Chaos in Gotham | Action-Adventure | Ubi Soft | Januar |
| Carrera (Arbeitstitel) | Rennspiel | Take 2 | Januar |
| Dinosaurus | Geschicklichkeit | EA | 18. Januar |
| Gauntlet Legends | Action-Adventure | Midway | Januar |
| Men In Black 2 | Action | Ubi Soft | Januar |
| Merlin | Geschicklichkeit | EA | Januar |
| 102 Dalmatiner | Geschicklichkeit | Activision | Februar |
| Action Man: Search For Base X | Action | THQ | Februar |
| Captain Buzz Lightyear of Star Command | Action-Adventure | Activision | Februar |
| Elmo im Grummelland | Edutainment | Ubi Soft | Februar |
| Flipper & Lokapa | Action-Adventure | Ubi Soft | Februar |
| Godzilla 2 | Action | Ubi Soft | Februar |
| Mario Tennis | Sport | Nintendo | Februar |
| Monster Force | Action | Konami | Februar |
| Road Champs | Rennspiel | Activision | Februar |
| The Mummy | Action | Konami | Februar |
| Ultimate Fighting Championship | Action | Ubi Soft | Februar |
| Woody Woodpecker Racing | Rennspiel | Konami | Februar |
| World Quest Racing Tour | Rennspiel | Activision | Februar |
| Alice im Wunderland | Jump & Run | Nintendo | März |
| Aliens: Thanatos Encounters | Action | THQ | März |
| Anpfiff – RTL Fussballmanager | Strategie | THQ | März |
| Antz Racing | Sport | Infogrames | März |
| Croc 2 | Jump & Run | THQ | März |
| Der König der Löwen 2 | Action-Adventure | Activision | März |
| Doug's Big Game | Action | Ubi Soft | März |
| Harvest Moon 2 | Rollenspiel | Ubi Soft | März |
| Hello Kitty's Cube Frenzy | Geschicklichkeit | Ubi Soft | März |
| In Einem Land Vor Unserer Zeit | Jump & Run | Swing! | März |
| Legend of the River King | Action-Adventure | Ubi Soft | März |
| Mat Hoffman's Pro BMX | Sport | Activision | März |
| Mickey's Speedway USA | Rennspiel | Nintendo | März |
| Return of the Ninja | Action-Adventure | Ubi Soft | März |
| Robin Hood | Geschicklichkeit | EA | März |
| Rugrats in Paris – The Movie | Adventure | THQ | März |
| Pocket Soccer | Sport | Nintendo | März |
| Pro Surfing | Sport | Ubi Soft | März |
| Scooby-Doo: Classic Creep Cap. | Jump & Run | THQ | März |
| Sesame Street Sports | Edutainment | Ubi Soft | März |
| Tech Deck Skateboarding | Sport | Activision | März |
| The Dukes Of Hazzard | Rennspiel | Ubi Soft | März |
| The Little Mermaid II | Geschicklichkeit | Nintendo | März |
| Trick Boarder | Sport | Ubi Soft | März |
| Freestyle Scooter | Sport | Ubi Soft | April |
| Indiana Jones und der Turm von Babel | Adventure | THQ | April |
| Pokémon Gold/Silber | Rollenspiel | Nintendo | April |
| Rocket Power | Action | THQ | April |
| Rosewell Conspiracies | Action | Ubi Soft | April |
| Scooter (Arbeitstitel) | Sport | Ubi Soft | April |
| The Simpsons: Treehouse of Horror | Adventure | THQ | April |
| SpongeBob Square Pants | Geschicklichkeit | THQ | Mai |
| V.I.P. | Action-Adventure | Ubi Soft | Juni |
| Power Rangers: Time Force | Action | THQ | 4. Quartal 2001 |

### Indiana Jones and the Infernal Machine

# Dr. Jones peitscht auf dem Game Boy

Kaum ist Indiana Jones auf dem Nintendo 64 unterwegs, verdichten sich auch die ersten Anzeichen, dass sein Game-Boy-Color-Ausflug genauso erfolgreich sein wird. Die Klärung der Geheimnisse um den Turm von Babel wird auf dem Handheld natürlich nicht in 3D dargestellt. Dafür werden sämtliche anderen Spielspaß-Tugenden übernommen. Neunzehn Levels und vier unterschiedliche Waffen warten auf unerschrockene Abenteurer. Die Veröffentlichung steht in den USA für März an. Deutsche Archäologen werden sich noch gedulden müssen. **(jrj)**

**EINDRINGLING** Indy durchstöbert das russische Lager.

### Legend of Zelda: Mystical Seed of Power

# Links doppelter Game-Boy-Auftritt

Links zweiter Auftritt auf dem Game Boy steht in Japan kurz bevor. Das neue Abenteuer trägt die Gesamtüberschrift *Mystical Seeds of Power* und wird von einem Capcom-Entwicklungsteam programmiert. Die komplette Story erscheint auf zwei Modulen, die den Titel *The Chapter of the Earth* und *The Chapter of Time and Space* tragen werden. Jedes dieser Module birgt ein eigenes Spiel, das für sich alleine durchgespielt werden kann. Die komplette Story erschließt sich aber erst dann, wenn man die Daten des jeweils anderen Moduls übertragen hat und somit neue Wege und Handlungsabläufe öffnet. Spielt man also das Kapitel der Erde als Erstes durch, so kommen bei dem „Zeit und Raum"-Modul völlig andere Handlungsebenen zum Vorschein, als wenn man das Letztere alleine durchspielt. Kenner der *Resident Evil*-Serie wissen bestimmt schon, wie der Hase läuft. Die interessante Story wird übrigens von zwei Parallel-Universen handeln, deren Schicksale eng miteinander verwoben sind. *Zelda*-Fans (und wer ist das nicht?) wetzen jetzt schon mal die Schwerter und schärfen ihren Verstand. **(jrj)**

**ZUCKERSÜSS** Diese Schlangen sind zu niedlich, um wahr zu sein.

**GEBEUTELTES KÄNGURU** Link lässt sich durch die Welt tragen.

**DUNGEON** In den Höhlen gibt es eine Änderung der Perspektive.

**GEHUPFT WIE GESPRUNGEN** Auf seinem Weg benutzt Link exotische Fortbewegungsmittel.

# Woody Woodpecker Racing

| Genre |
|---|
| Action-Adventure |
| Spieler |
| 1 |
| Hersteller |
| THQ |
| Internet |
| www.thq.com |

**Haha-ha-haaha! Auch auf dem Game-Boy-Color sprintet der Buntspecht über die Rennpisten. Konamis neuer Fun-Racer lockt mit den bekannten Comic-Figuren.**

**TURBO-SPECHT** Der Pinguin hat keine Chance gegen Woody.

**FAHRERLAGER** Die letzten vier Fahrer sind noch nicht erspielt.

Wer hätte das gedacht? Da setzt man einen Buntspecht in einen Rennwagen und hat einen Riesenspaß. Der altbekannte Cartoon-Star Woody Woodpecker liefert sich mit seinen Freunden ein Wettrennen der besonderen Art. Unter dem Motto „Fies geht vor" werden Extrawaffen benutzt und gerempelt, was das Zeug hält. Zuerst darf man zwischen dem Extreme- und dem Grand-Prix-Modus wählen. Während im Ersteren nur nach Siegen gefahren wird, geht es im zweiten Modus Formel-1-mäßig um Meisterschaftspunkte. Nach dem Rennen kann man die verdienten Prämien in neues Zubehör investieren. Mit einem größeren Motor, einer besseren Beschleunigung oder griffigeren Reifen sehen die Siegeschancen gleich ganz anders aus. Zusätzlich kann man sich noch diverse Extras einbauen lassen, die allerdings erst freigeschaltet werden müssen. Viele versteckte Charaktere und eine nette Streckenführung sorgen für gesunde Langzeitmotivation. Zweispielerduelle via Linkkabel sind ebenso möglich wie spaßig.

*Jean-Reiner Jung*

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Woody Woodpecker Racing |
| System: | Game Boy Color |
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-2 |
| Schwierigkeitsgrad: | Mittel |
| Speichern: | Batterie |
| Levels: | 16 |
| Preis: | DM 69,95 |
| Hersteller: | Konami |
| Geeignet: | Ohne Altersbeschränkung |
| Sprache: | Deutsch |
| Veröffentlichung: | Erhältlich |

Grafik: 78%
Sound: 79%
Dauerspaß: 84%

**Gesamtwertung: 83%**

*Beurteilung: Hier kommen Game-Boy-Raser garantiert auf ihre Kosten. Woody Woodpecker und seine Freunde liefern sich auch auf dem Handheld spannende Cartoon-Duelle. Vor allem durch das ausgeklügelte Extrasystem ist große Langzeitmotivation vorprogrammiert.*

**GEISTERFAHRER** Das Ghost-Car auf dem Weg zur Bestzeit.

## MEINE MEINUNG!

*Lange Zeit hört man nichts von dem kleinen, fiesen Buntspecht und dann steht er plötzlich wieder als Videospielheld vor der Haustür. Besonders hat es mir die Game-Boy-Variante angetan. Denn obwohl auf dem kleinen Bildschirm stets die Hütte brennt, weil keiner der lustigen Zeichentrick-Schergen seinen Platz abgeben will, bleibt alles fein übersichtlich. Der perfekte Funracer-Spaß für unterwegs.*

*Jean*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|

**In dieser Sparte informieren wir euch über die besten Titel für den Game Boy Color, die in den verschiedenen Genres auf dem Handheld-Gerät für Furore und Aufsehen sorgten. Hier findet ihr all die Titel, die ihr am besten im Schrank haben, zumindest aber kennen solltet, um mitreden zu können. Natürlich ergänzen wir unsere Bestenliste regelmäßig und freuen uns, euch mit diesem Service noch mehr Übersicht zu bieten.**

### Die jeweils drei besten Spiele für den Game Boy Color:

#### Jump & Run

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Donkey Kong Country | Nintendo | 11/00 | 91% |
| 2. Rayman | Ubi Soft | 03/00 | 90% |
| 3. Croc | THQ | 08/00 | 88% |

#### Rennspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. F1 World Grand Prix | Nintendo | 08/99 | 90% |
| 2. Suzuki Alstare Extreme Racing | Ubi Soft | 12/99 | 85% |
| 3. Mickey's Racing Adventure | Nintendo | 12/99 | 84% |

#### Rollenspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Pokémon Gelb | Nintendo | 07/00 | 93% |
| 1. Pokémon Rot/Blau | Nintendo | 10/99 | 91% |
| 2. Dragon Quest Monsters | Eidos | 03/00 | 84% |

#### Adventure

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Zelda: Links Awakening DX | Nintendo | 09/99 | 86% |
| 2. Der Weg nach El Dorado | Ubi Soft | 11/00 | 85% |
| 3. Azure Dreams | Konami | 04/00 | 84% |

#### Action

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Turok: Rage Wars | Acclaim | 12/99 | 85% |
| 2. Army Men | 3DO | 03/00 | 82% |
| 3. Wings Of Fury | Mindscape | 06/00 | 80% |

#### Action-Adventure

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Metal Gear Solid | Konami | 04/00 | 90% |
| 2. Tomb Raider | THQ | 07/00 | 89% |
| 3. Conker's Pocket Tales | Rare | 08/99 | 88% |

#### Denkspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Magical Tetris | Activision | 03/00 | 87% |
| 2. Bust-A-Move 4 | Acclaim | 07/99 | 85% |
| 3. Swing | Software 2000 | 03/00 | 83% |

#### Sportspiele

| Titel | Hersteller | Veröffentlichung | Wertung |
|---|---|---|---|
| 1. Mario Golf | Nintendo | 01/00 | 90% |
| 2. International Track & Field | Konami | 03/00 | 85% |
| 3. Golf King | Crave | 05/00 | 83% |

## MTV SPORTS: T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX

*Coole Musik hören und dabei auch noch Fahrrad fahren? MTV Sports versucht, es möglich zu machen.*

**SUPERMAN Freiflug für einen Wahnsinnigen und sein Fahrrad.**

Das Skateboard wird in die Ecke verfrachtet und stattdessen das BMX-Rad rausgekramt! Mit zugkräftiger MTV-Lizenz schickt sich THQ an, Tony Hawk das Fürchten zu lehren. Wie gehabt, fahrt ihr mit eurem Trendsport-Vehikel durch spezielle Parcours und feiert Moves ab, was das Zeug hält. Zwischendurch kann man Punkte in Sonderausrüstung investieren. Leider hapert es wegen des kleinen Game-Boy-Bildschirms an der Spielbarkeit. Pluspunkte sammelt das Spiel aber durch die für Game-Boy-Verhältnisse schmissige Musik und das nette Extrasystem.

*Jean-Reiner Jung*

### BEWERTUNG

*Titel: .....MTV Sports: T.J. Lavin's Ultimate BMX*
*System:.....Game Boy Color*
*Genre: .....Sportspiel*
*Spieler: .....1*
*Schwierigkeitsgrad:.....Mittel*
*Speichern:.....Passwort*
*Levels: .....6*
*Preis:.....DM 69,95*
*Hersteller: .....THQ*
*Geeignet:.....Ohne Altersbeschränkung*
*Sprache: .....Englisch*
*Veröffentlichung: .....Erhältlich*

*Grafik: .....64%*
*Sound:.....81%*
*Dauerspaß: .....77%*

**Gesamtwertung: 71%**

## BATMAN OF THE FUTURE – RETURN OF THE JOKER

*Wer hätte das gedacht? Die Game-Boy-Color-Version ist deutlich besser als die Nintendo-64-Umsetzung!*

**KAMPFSTAB GRIFFBEREIT Der Knilch kriegt gleich Saures.**

Pessimist zu sein, kann manchmal ein Vorteil sein. Gab die N64-Version dieses Spiels schon zu schlimmsten Befürchtungen Anlass, überrascht das Game-Boy-Color-Pendant positiv. Ihr steuert den Zukunfts-Batman durch Gotham City, um die miesen Pläne des Erzschurken Joker zu vereiteln. Dabei stoppt das Scrolling, wenn der Held böse Buben verdreschen muss. Schönes Zusatz-Equipment versüßt die Hauerei. Batmaniacs, denen Dauerdresche nicht schnell eintönig wird, meiden die N64-Fassung und finden hier das passende Spiel zur Fernsehserie.

*Jean-Reiner Jung*

### BEWERTUNG

*Titel: .....Batman of the Future*
*System: .....Game Boy Color*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1*
*Schwierigkeitsgrad: .....Leicht*
*Speichern:.....Passwort*
*Levels: .....8*
*Preis:.....DM 69,95*
*Hersteller: .....Ubi-Soft*
*Geeignet: .....Ab 6 Jahren*
*Sprache:.....Deutsch*
*Veröffentlichung: .....Erhältlich*

*Grafik: .....69%*
*Sound:.....64%*
*Dauerspaß: .....69%*

**Gesamtwertung: 73%**

## GODZILLA – MONSTER WARS

*BRÜLL! SCHREI! TRAMPEL! Die Rache des japanischen Kultmonsters wird zur peinlichen Lachnummer.*

**ZUM ANGRIFF Godzilla legt die Wüste in Schutt und Asche.**

In der Umsetzung zur amerikanischen Zeichentrickserie könnt ihr jetzt auch mit dem mutierten Lurch auf Trampeltour gehen. Das bildschirmfüllende Godzilla-Riesen-Sprite watschelt träge durch öde Landstriche und feuert mit Hilfe eines futzeligen Fadenkreuzes auf unscheinbare Männchen und Armeezubehör. Da die Gegner ein über hundert Meter großes Monster nicht verfehlen können, kommt schnell Frust auf. *Godzilla 2 Monster Wars* enttäuscht auf ganzer Linie und lockt noch nicht einmal eingefleischte Godzilla-Fans hinterm japanischen Ofen hervor.

*Jean-Reiner Jung*

### BEWERTUNG

*Titel: .....Godzilla 2 Monster Wars*
*System: .....Game Boy Color*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1*
*Schwierigkeitsgrad: .....Schwer*
*Speichern:.....Passwort*
*Levels: .....10*
*Preis:.....DM 69,95*
*Hersteller:.....Ubi Soft*
*Geeignet: .....Ab 12 Jahre*
*Sprache:.....Deutsch*
*Veröffentlichung: .....Erhältlich*

*Grafik: .....58%*
*Sound:.....45%*
*Dauerspaß: .....21%*

**Gesamtwertung: 26%**

## MEN IN BLACK 2

*„Hallo, MIB-Hauptquartier ruft Agent J und Agent K! Aliens greifen die Erde an! Greifen Sie schnell ein!"*

**KA-ZAPP Fünfmal geschossen und das Alien beißt ins Gras.**

Und wieder einmal will der Abschaum des Universums die Zollkontrollen des Planeten Erde umgehen und sich auf unserem lauschigen Planeten breit machen. Doch glücklicherweise stehen die beiden besten Agenten der Men in Black bereit, diesen Invasionsplan zu vereiteln. Hüpfend und springend sackt ihr nun coole Sonnenbrillen ein und ballert die Außerirdischen zurück ins Weltall. Die unfaire Kollisionsabfrage und der harte Schwierigkeitsgrad sind etwas ärgerlich. Hardcore-Fans der *Men In Black*-Fernsehserie werden aber mit diesem Titel glücklich werden.

*Jean-Reiner Jung*

### BEWERTUNG

*Titel:.....Men In Black 2*
*System: .....Game Boy Color*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1-8*
*Schwierigkeitsgrad:.....Schwer*
*Speichern:.....Passwort*
*Levels:.....10*
*Preis:..... DM 69,95*
*Hersteller:.....Ubi Soft*
*Geeignet: .....Ab 12 Jahren*
*Sprache:.....Deutsch*
*Veröffentlichung: .....Erhältlich*

*Grafik: .....62%*
*Sound:.....51%*
*Dauerspaß: .....58%*

**Gesamtwertung: 62%**

***Ein frohes neues Jahr euch allen! 2001 beginnt für Pokémaniacs mit erfreulichen Überraschungen: Nintendo hat jetzt ein paar tolle Pokémon-Titel angekündigt: Anfang März kommt Pokémon Puzzle League für das N64 und gleich im Anschluss daran wird Anfang April Pokémon Gold/Silber für den GBC im Laden stehen. Doch auch sonst gibt es Neuigkeiten, zum Beispiel aus Amerika, wo schon jetzt die GBC-Version vom neuen Pokémon-Puzzle-Vergnügen zu haben ist und bereits zu Ostern der dritte Pokémon-Kinofilm an den Start geht. Schreibt an:***
***Computec Media AG***
***Redaktion N-Zone***
***Kennwort: Pokémon-Zone***
***Roonstr. 21***
***90429 Nürnberg***

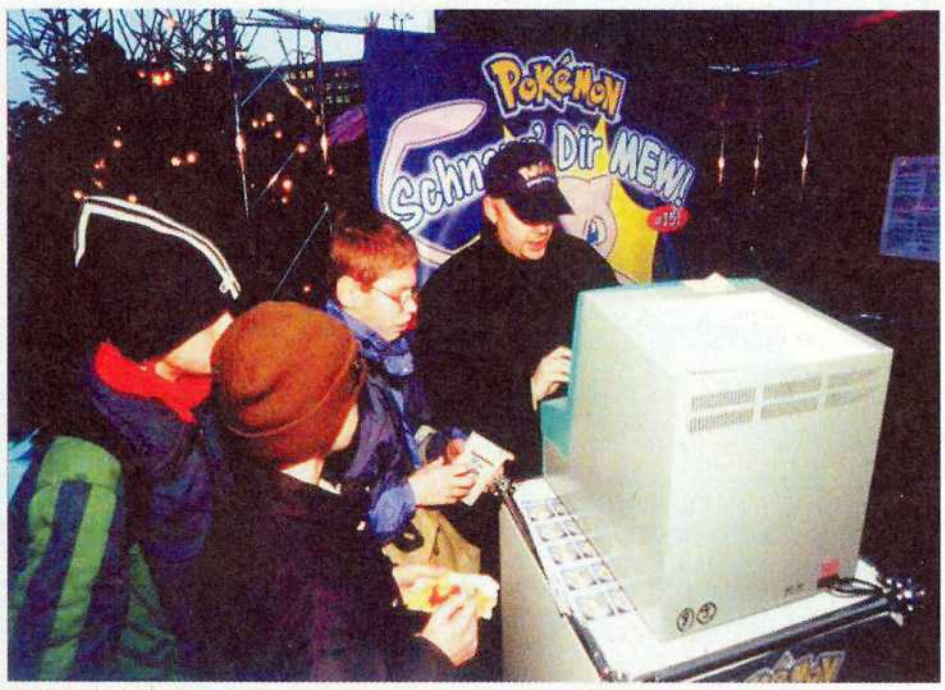
# Über 3.000 Mal Mew

Es ist vollbracht! Die erste offizielle Mew-Download-Aktion von Nintendo Deutschland war äußerst erfolgreich: Insgesamt über 3.000 Mal wechselte das allseits begehrte Pokémon #251 von Nintendos so genannter „Download-Maschine“ auf die mitgebrachten roten, blauen und gelben Spielmodule der Fans, die zu Tausenden die verschiedenen Aktions-Standorte besuchten. Pünktlich zu Weihnachten (05.-20. Dezember 2000) hatte Nintendo Deutschland an insgesamt 15 verschiedenen Standorten in den Städten Ansbach, Berlin, Bremen, Frankfurt, Hamburg, Hamburg-Wandsbeck, Homburg-Einöd, Hannover, Leipzig, Köln, München, Stuttgart und Viernheim die „Download-Maschinen“ aufgestellt und den Scharen von Fans jeweils zwei Tage hintereinander die Möglichkeit gegeben, sich ihr eigenes Mew aufs Modul zu holen. Auch lebensgroße Pokémon-Puppen waren vielerorts mit von der Partie, um den langen Schlangen der Pokémaniacs die Ansteh-Zeit zu verkürzen. Denn warten musste man schon ein Weilchen – die Nintendo-Spezialisten wurden überall von den Pokémaniacs regelrecht belagert. Entsprechend groß war natürlich die Freude der Fans, die schließlich ihr eigenes Mew auf dem mitgebrachten Modul im Pokédex bewundern konnten. Auch die Download-Zahlen der Einzelstandorte belegen den Erfolg der Aktion: In Bremen wurden innerhalb von zwei Veranstaltungstagen stattliche 700 Pokémon heruntergeladen, in Hamburg waren es immerhin 509. Wann es vielleicht wieder einmal zu einer solchen Download-Aktion von Nintendo kommen wird – darüber gibt es derzeit leider noch nicht einmal Spekulationen. Aber angesichts von insgesamt über 3.000 verteilten Mew-Exemplaren liegt eine entsprechend erfolgreiche zweite Aktion zumindest im Bereich des Denkbaren. **(mg)**

**GEWUSEL An allen Tagen und sämtlichen Standorten der Aktion herrschte ständig ordentliches Gedränge.**

**ANSTELLEN Fans, die Mew wollten, durften erst mal Schlange stehen.**

**ENDLICH! Wer es schließlich bis zur „Download-Maschine“ schaffte, wurde nicht enttäuscht: Jetzt gab's ein Mew fürs Modul.**




**SPANNUNG Wie Mew aufs GBC-Modul kommt, wurde den interessierten Massen der Fans von netten Spezialisten erklärt.**

# USA-Start für Pokémon-Film 3

Während bei uns der zweite Pokémon-Langfilm gerade erst angelaufen ist, können sich die amerikanischen Fans bereits jetzt auf den nächsten, abendfüllenden Streifen mit den Pokémon freuen: *Pokémon 3*, so der schlichte USA-Titel, soll bereits ab dem 11. April in den amerikanischen Kinos für Furore sorgen! Die Handlung des dritten Kino-Ereignisses kreist diesmal um das Mädchen Mi, das seine Eltern verloren hat und per Zufall die legendären Unown-Pokémon (US-Name) zu zauberischem Leben erweckt. Diese mächtigen Wesen erinnern in ihrer Gestalt an das Alphabet und existieren in insgesamt 26 verschiedenen Formen – wie unsere Buchstaben. Aber sie beherrschen die Kraft, jedes lebende und tote Ding zu Kristall werden zu lassen. Um die einsame Mi zu trösten, starten die Unown die Verwandlung der ganzen Welt in Kristall, ohne sich über die Folgen ihres Tuns klar zu sein. Währenddessen entführt das legendäre Pokémon #244 Entei Ashs Mutter zum neu entstandenen Kristallturm, dem Zentrum der Verwandlung. Wird es Ash gelingen, seine Mutter von dort zu befreien und ein weiteres Mal die Welt zu retten? Die amerikanischen Pokémon-Fans werden es bald wissen. Ein deutscher Start-Termin für den dritten Pokémon-Kinofilm ist bislang nicht zu erfahren. Aber angesichts der wirklich äußerst spannenden Handlung und neuer Pokémon ist – bei gutem Einspiel-Erfolg in den USA – auch hier zu Lande mit einem nicht zu späten Start noch in diesem Jahr zu rechnen. **(mg)**

**ZAUBER** Zufällig erweckt die kleine Mi mystische Pokémon.

**KÖNIG DER LÖWEN?** #244 Entei ist einer der Stars von Film 3.

**GEFAHR** Die Unown-Pokémon verwandeln die Welt in Kristall.

**STARKES TEAM** Ash, Prof. Eich und die Freunde sind in Sorge.

# Pokémon Puzzle League

Anfang März erscheint Deutschlands neuester Pokémon-Spaß für das N64: *Pokémon Puzzle League* heißt das Spiel, das zwischenzeitlich auch als *Pokémon Puzzle Attack* durch die Medien geisterte. Der mit *Tetris Attack* verwandte Titel bietet euch sechs 2D- und 3D-Spielmodi, in denen ihr Klötzchentürme nach Farben und Symbolen sortieren müsst. Dazu geht ihr als einer von 15 Trainern an den Start, bekommt es mit gefährlichen Klötzchen-Gegnern zu tun und erhaltet je nach Spielmodus sogar Bonus-Pokémon. Dazwischen gibt es kurze FMV-Animationen, bis ihr schließlich gegen den Puzzle-Meister antreten könnt. Während die deutschen Fans jetzt dem Erscheinen des Titels entgegenfiebern, spielen die amerikanischen Pokémaniacs übrigens bereits mit Begeisterung die GBC-Variante des spannenden Pokémon-Puzzle-Spiels, das seinen Deutschland-Auftritt auch noch im Laufe dieses Jahres erleben soll. **(mg)**

**ASH** USA-Fans dürfen sich bereits ihr Puzzle-Dream-Team wählen.

***Welche Pokémon-Produkte gibt es schon, welche kommen noch, welche wünscht ihr euch am meisten? Hier findet ihr eine Übersicht aller erhältlichen, angekündigten, ersehnten und überhaupt beliebtesten Pokémon-Artikel! So seid ihr immer bestens auf dem Laufenden, damit ihr keine Pokémon-Neuerscheinung verpasst und immer wisst, was wann zu haben ist.***

## Bereits erhältlich

| Titel | Produkt | Preis | Release |
|---|---|---|---|
| Pokémon Rote/Blaue Edition | GB | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Gelbe Edition | GBC | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pinball + Rumble Pak | GBC | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Trading Card Game | GBC | DM 69,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pikachu N64 | Konsole | DM 249,- | Bereits erhältlich |
| Super Smash Bros. | N64 | DM 129,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Stadium + Transfer Pak | N64 | DM 149,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Snap | N64 | DM 129,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Gelb/Rot/Blau Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Stadium Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Snap Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon TCG Spieleberater | Handbuch | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Pikachu Pedometer | Stand-Alone | DM 44,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Serien-Soundtrack | Musik-CD | DM 34,99 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-The First Movie-Soundtrack | Musik-CD | DM 30,99 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-2-Soundtrack | Musik-CD | DM 31,99 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Welt | Multimedia-CD | DM 15,- | Bereits erhältlich |
| PokéROM | PC/Mac-CD | DM 14,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Sammelkarten-Starter-Set | Sammelkarten | DM 21,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Sammelkarten-Booster-Set | Sammelkarten | DM 6,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Sammelkarten-Ordner | Ordner | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokédex Organizer | Mini-Computer | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Ich wähle Dich, Pikachu! | Interaktive Figur | DM 79,95 | Bereits erhältlich |
| Electronic Mew | Spielzeug | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Plüsch-Pikachu (groß) | Spielfigur | DM 29,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Plüschfiguren (klein) | Spielfigur | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Battle-Figuren-Set/2 Stk. | Spielfigur | DM 24,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Power Bouncer (Flummi) | Spielzeug | DM 9,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Murmel-Shooter | Spielzeug | DM 44,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Murmel-Serie 1-5/je 10 Stk. | Spielzeug | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Sammelbox inkl. Murmeln | Spielzeug | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Das Münzduell | Münzspiel | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Junior Yatzhee | Würfelspiel | DM 19,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Fahrrad | Fahrrad | DM 299,-/399,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Skateboard | Skateboard | DM 79,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon-Leucht-Schlüsselanhänger | Schlüsselanhänger | DM 12,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Bettwäsche | Bettwäsche | DM 95,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon Monopoly | Brettspiel | DM 89,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Meistertrainer | Brettspiel | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon Druckstudio Rot/Blau | PC | DM 59,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon – Mewtu gegen Mew | Buch zum Film | DM 16,95 | Bereits erhältlich |
| Pikachus Ferien | Buch zum Film | DM 7,95 | Bereits erhältlich |
| Pokémon – Der Film | Kinofilm | --- | Bereits im Kino |
| Pokémon – Der Film (Video) | Video-Kassette | DM 35,- | Bereits erhältlich |
| Pokémon2: Die Macht des Einzelnen | Kinofilm | --- | Bereits im Kino |

## Kommt demnächst:

| Titel | Produkt | Preis | Release |
|---|---|---|---|
| Pokémon Puzzle League | N64 | Nicht bekannt | März 2001 |
| Pokémon Gold/Silber Edition | GBC | Nicht bekannt | April 2001 |
| Pokémon Crystal | GBC | Nicht bekannt | Nicht bekannt |
| Hey You, Pikachu! | N64 | Nicht bekannt | Nicht bekannt |
| Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber) | N64 | Nicht bekannt | Nicht bekannt |

## Die beliebtesten Pokémon-Produkte:

| Titel | Produkt | Preis |
|---|---|---|
| 1. Pokémon Stadium + Transfer Pak | N64 | DM 149,- |
| 2. Pokémon Gelb | GB/GBC | DM 69,- |
| 3. Pokémon Snap | N64 | DM 129,- |
| 4. Pokémon Pinball + Rumble Pak | GBC | DM 69,- |
| 5. Pokémon Rot/Blau | GB | DM 69,- |

## Die meistgewünschten Pokémon-Produkte:

| Titel | Produkt | Release |
|---|---|---|
| 1. Pokémon Gold/Silber Edition | GBC | April 2001 |
| 2. Pokémon Puzzle League | N64 | März 2001 |
| 3. Hey You, Pikachu! | N64 | Nicht bekannt |
| 4. Pokémon Stadium 2 (Gold/Silber) | N64 | Nicht bekannt |
| 5. Pokémon Crystal | GBC | Nicht bekannt |

# LESER-GALERIE

***Frohes neues Jahr, liebe Pokémon-Künstler! Pünktlich zu Silvester gab's vielerorts gleich Schnee und Bibberkälte. Doch echte Pokémaniacs lassen sich von sowas nicht abschrecken, sondern freuen sich stattdessen über die dazugewonnene Zeit am Game Boy oder Zeichentisch. Dass ihr auch 2001 nicht faul seid, beweisen eure tollen Einsendungen und Pokémon-Motive. Aber Achtung: 1. Schickt keine Bilder größer als DIN A4. 2. Gebt Namen und Alter auf der Rückseite an. Und leider können wird keine Bilder zurücksenden!***

***Schickt eure Kunstwerke an:***
***Computec Media AG***
***Redaktion N-Zone***
***Kennwort: Pokémon-Zone***
***Roonstr. 21***
***90429 Nürnberg***

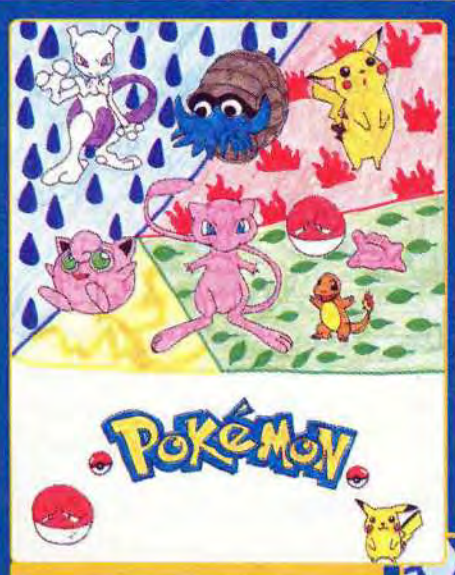
**ZÜNDFUNKE** Dieses heiße Team neuer Feuer-Pokémon schickte uns Steffen Voigt (11) aus Drosa.

**3 ENGEL FÜR ASH** Misty, Joy und Jessie im Engelskostüm malte euch Wanda Wiedermann (13).

**RARITÄT** Das derzeit seltenste Pokémon #251 Serebi kommt von Antye Seeman (14) aus Duisburg.

**ENTON** Nina Klings (14) aus Cuxhaven setzte das Psycho-Pokémon samt Entwicklungsstufe ins Bild.

**THIS IS LOVE** Diese innige Umarmung zwischen Misty und Ash stammt von Michelle Müller (12).




**AUFMARSCH** Die kampfstarke Pokémon-Truppe von Julia Wimmer (12) ist mit viel Liebe gestaltet.

**KINOREIF** Direkt aus dem Pokémon-Film 2 scheint dieses frei fliegende Trio von Katharina Krajczok (14) zu stammen.

# LESERBRIEFE

**Hallo N-Zone-Team! Danke für euren interessanten „Angespielt"-Bericht zu *Pokémon Crystal* in der letzten Ausgabe. Aber ich hätte dazu noch ein paar Fragen: In welchem Verhältnis steht *Pokémon Crystal* zu *Pokémon Gold/Silber*? Ist das so wie bei *Pokémon Gelb* zu *Pokémon Rot/Blau*? Und wann wird das Spiel nach Deutschland kommen?**

N-ZONE Hallo Katja, hoffentlich können wir bei deinen Fragen weiterhelfen. Erstens: Ja, das Verhältnis von *Crystal* zu *Gold/Silber* ist tatsächlich mit dem der *Gelben Spezial Pikachu Edition* zu den ursprünglichen *Editionen Rot/Blau* vergleichbar. Auch *Crystal* ist sozusagen eine Sonder-Edition zu *Gold/Silber*, in welcher, ähnlich wie Pikachu in *Pokémon Gelb*, etliche Ergänzungen und Neuerungen realisiert wurden. Dadurch ist sichergestellt, dass die Story von *Crystal* nicht einfach die Handlung von *Gold/Silber* wiederholt, sondern einige zusätzliche Schwerpunkte hat und wirklich viel Neues bietet. Zur zweiten Frage: Ein deutscher Erscheinungstermin für *Pokémon Crystal* ist derzeit leider noch völlig offen. Bisher ist nicht einmal entschieden, ob das neueste Pokémon-GBC-Modul als amerikanische Version in den USA auf den Markt kommt. Wir bleiben aber natürlich für euch am Ball!

*Katja Popp*

**Hallo N-Zone-Team! Ich habe mir überlegt, dass es ziemlich spannend sein müsste, ein Pokémon-Spiel für das N64 zu machen, das wie *Zelda: Majora's Mask* funktioniert. Ash wäre dabei Link, statt der Okarina hätte er Poké-Flöte und Poké-Bälle und die Gegner in den Dungeons würden den Trainern und Arenaleitern oder auch wilden Pokémon entsprechen. Was haltet ihr von dieser Idee und wird ein solches Spiel vielleicht schon von Nintendo entwickelt?**

N-ZONE Hallo Heiko, grundsätzlich hat deine Idee eine Menge für sich, denn ein mit *Zelda* vergleichbares Pokémon-N64-Abenteuer würde sicher sogar alte, eingefleischte Pikachu-Hasser eines Besseren belehren. Allerdings wäre die Umsetzung deiner Idee in ein komplexes N64-Spiel sicher sehr kompliziert und ziemlich langwierig, so dass man sich bis zum fertigen Titel bestimmt mehrere Jahre gedulden müsste. Da aber bis zur Stunde noch keinerlei derartige Entwicklungspläne von Nintendo bekannt sind, wird deine Idee wahrscheinlich ein Luftschloss bleiben, das den Pika-Fan aber immerhin zum Träumen anregen kann.

*Heiko Dröhke*

# TIPPS & TRICKS

## Pokémon Snap

**Glurak taucht auf:**
Im Vulkan-Areal könnt ihr einige Glutexos fotografieren, eines davon steht neben einem Lavakrater. Trefft ihr dieses mit einem Apfel, so dass es in den Lavatümpel fällt, dauert es nur einen Augenblick, bis sich statt Glutexo ein verwandeltes Glurak aus der Glut erhebt und aus nächster Nähe beim Feuerspeien geknipst werden kann.

*Rajid Müller*

**Sarzenia taucht auf:**
Im Höhlen-Areal könnt ihr am Rand eines kleinen Tümpels ein herumspringendes Ultrigaria finden. Trefft es mit einem Apfel, um es ins Wasser zu befördern, und aus den Fluten wird sich gleich darauf ein Sarzenia erheben.

*Thommi Kerchlawski*

## HERZLICHEN DANK

Boris Bach - Romina Bruck - Jan Malte Dittmer - Anne Flammiger - Klaus Friese - Maxim Gorjatschin - Sabine Jungklaus - Mike Klopfer - Andrea Lasker - Felix Loeper - Isabella Ludwig - Jennifer Mess - Björn Meurer - Stefan Meyer - Hassan Nabukow - Steffen Pasternak - Roland Rauch - Jessica Schnüttgen - Danni Stahnke - Carsten Sumpf - Daria Thomann - Bernhard Trossler - Mandy Zwickow

**➤ Solltet ihr eigene Tipps & Tricks zu Pokémon haben, dann schickt sie uns! Bei Abdruck werden eure Einsendungen im Rahmen der Lesertipps honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!**
**➤ Schickt eure Tipps, Tricks und Leserbriefe an: COMPUTEC MEDIA – Redaktion N-Zone, Kennwort Pokémon Zone, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg oder an: matthias.glaser@computec.de**

**KAMPFGETÜMMEL** Links seht ihr die Monster, rechts eure Heldentruppe. Der Radar dient zum Aufspüren der Kontrahenten.

**GEFÄHRTEN** Eure Gruppe besteht aus bis zu vier von insgesamt 13 spielbaren Charakteren, die unterschiedlichen Rassen angehören.

# AIDYN CHRONICLES: THE FIRST MAGE

- **Genre**: Rollenspiel
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.thq.de

***Ende April soll das Fantasy-RPG endlich erscheinen. Wir haben für euch Schwert und Zauberstab noch einmal vorab aus der staubigen Truhe gekramt ...***

**VERLOREN** Alaron verschlägt es in eine riesige 3D-Welt, die komplett in Echtzeit berechnet wird. Den Helden zieht es ans Meer.

Starke Rollenspiele zeichnen sich normalerweise vor allem durch starke Charaktere aus. Und solche gibt es in *Aidyn Chronicles* zuhauf. Gleich 13 verschiedene Recken warten darauf, von euch durch ein umfangreiches Abenteuer geführt zu werden, allerdings immer nur vier davon gleichzeitig. Die Handlung kreist dabei um den Knappen Alaron, der als Waise am Hof des Königs das Geheimnis seiner Herkunft ergründen will. Genretypisch wird er dabei unter anderem von Rittern, Zauberern, Barden oder Dieben unterstützt. Gemeinsam mit den mehr oder meist weniger selbstlosen Gefährten stürzen Sie sich in eine komplexe und verschachtelte Story, die – so die Entwickler – überhaupt nicht linear sein soll. Stimmt dies, sollte *Aidyn Chronicles* auch zum mehrmaligen Durchspielen motivieren. Das Spiel wird zudem das Expansion Pak unterstützen, was der Fantasy-3D-Welt, vor allem durch authentische Tag- und Nachtwechsel, den nötigen Realismus-Schub verleihen dürfte. Gekämpft wird natürlich auch und zwar in einer Mischung aus Echtzeit- und rundenbasiertem Kampf. Wer einen Blick auf die Bildschirmfotos wirft, wird erkennen, dass *Aidyn Chronicles* sich an die ernsthafteren Rollenspieler richtet, die auf dem N64 bislang aber auch wirklich nicht gerade verwöhnt worden sind. Hoffen wir also, dass es nicht zu weiteren Verzögerungen kommt.

*André Horn*

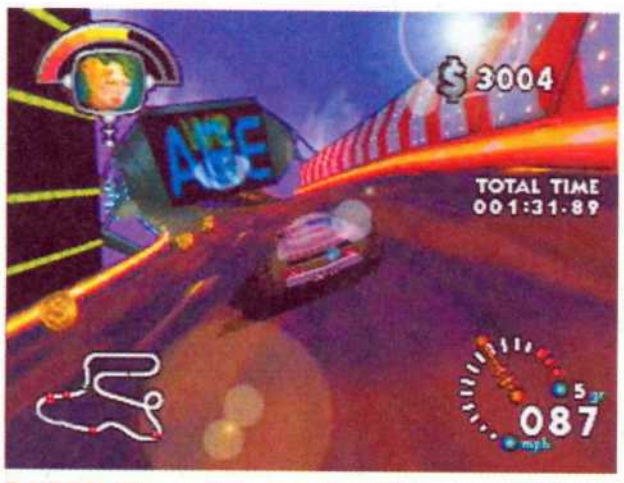
**LOGBUCH** Am unteren Bildschirmrand wird das packende Kampfgeschehen kommentiert.

**ZAUBERKUNDIG** Monster und Helden dürfen in einem Rollenspiel natürlich nicht fehlen.

## ERSTER EINDRUCK

*Titel:...Aidyn Chronicles: The First Mage*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre:.....Rollenspiel*
*Spieler:.....1*
*Save Game:.....Ja*
*Rumble-Pak-Unterstützung:.....N. b.*
*Expansion-Pak-Unterstützung:.....Ja*
*Levels:.....Entfällt*
*Preis:.....DM 139,95*
*Hersteller:.....THQ*
*Sprache:.....Deutsch*
*Schwierigkeitsgrad:...Nicht bekannt*
*Veröffentlichung:.....Ende April*
*Einschätzung:.....Gut*

*Beurteilung: Aidyn Chronicles dürfte hungrigen Rollenspiel-Puristen noch einmal ordentliches Futter für das gute, alte N64 bieten.*




**NEON** Die zwölf rasanten Highspeed-Pisten sind auch optisch ein echter Fahrgenuss.

**GEISTERSCHLOSS** Stimmungsvolles Licht bringt im Rennen zusätzlich Atmosphäre.

**FLUG-BUGGY** Wenn ihr über die Pisten kachelt, hebt ihr regelmäßig vom Boden ab.

# STUNT RACER 64

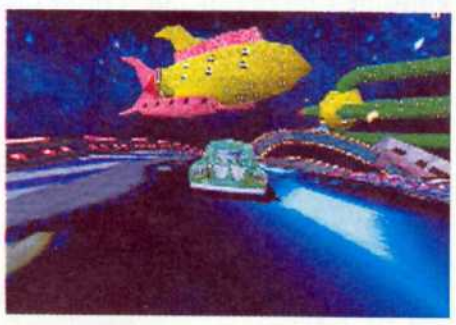
***Gefundenes Fressen für Fun-Racer-Fans: Mit Midways Stunt Racer 64 kommt ein Titel im Stil der San-Francisco-Rush-Serie auf euch zu, der optisch und spielerisch Fahrspaß verspricht.***

- **Genre**: Rennspiel
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Midway
- **Internet**: www.nintendo.com

Eigentlich ist *Stunt Racer 64* eine Art verrückter Nachfolger von Midways *World Driver Championship*, doch seine integrierten Stunt-Pisten und überbordenden Level-Designs rücken den Titel deutlich in die Nähe von *San Francisco Rush* und *San Francisco Rush 2049* aus demselben Hause. Auf insgesamt zwölf futuristischen Hochgeschwindigkeits-Pisten mit unterschiedlichster Bodenbeschaffenheit dürft ihr euch mit zwölf verschiedenen Wagen austoben, die Auswahl reicht dabei vom Buggy über die Luxus-Limousine bis hin zum LKW. Die Steuerung ist denkbar einfach: Gas geben mit A, bremsen mit B und per Z-Trigger werden eure Booster zugeschaltet. Um Punkte für neue Powerups, Parcours oder Vehikel zu bekommen, müsst ihr entweder auf einer Strecke siegen, unterwegs auf der Piste tollkühne Stunts vollführen oder verstreute Münzen einsammeln. Der flippige, herrlich unrealistische Titel bietet neben guter Lenkbarkeit, flüssiger Grafik und tollem Hintergrund- und Strecken-Design auch einen kurzweiligen Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler zugleich. Allerdings bleiben die integrierten Stunt-Möglichkeiten im Titel leider ein Stück hinter denen der genannten *San Francisco Rush*-Reihe zurück.

*Matthias Glaser*

**BLENDEND** Famose Blendeffekte und Sonnenspiegelungen wie hier lassen auch den Fahrprofi schon mal die Übersicht verlieren.



**RAUMFISCH** Die Zuschauer sitzen in seltsamen Allgefährten.

**TRUCK** Im LKW übern Schotter zu rasen, bringt Fahrspaß pur.

**DREHUNG** Grund für tolle Flugstunts kann auch ein Unfall sein.

**NOBEL** Auch diverse Edel-Karossen protzen zu Recht mit PS.

**NASCHWERK** Am Mond vorbei führt euer Weg auf dieser gefährlichen Freiluftpiste mitten durch die gebogenen „Zuckerstangen".

## ERSTER EINDRUCK

| | |
|---|---|
| Titel: | Stunt Racer 64 |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Rennspiel |
| Spieler: | 1-4 |
| Save Game: | Ja |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Levels: | 12 Kurse |
| Preis: | Nicht bekannt |
| Hersteller: | Midway |
| Sprache: | Englisch |
| Schwierigkeitsgrad: | 3 Stufen |
| Veröffentlichung: | Nicht bekannt |
| Einschätzung: | Gut |

*Beurteilung: Verrückter Fun-Racer im Stil der San-Francisco-Rush-Serie, der durchaus Spaß macht, aber nicht ganz an die Stunt-Möglichkeiten der genannten Konkurrenz heranreicht.*

**TANTE EMMA** Im Laden gibt es viel zu kaufen. Man muss nur mit dem Verkäufer reden.

**LASST BLUMEN SPRECHEN!** Mit grünem Daumen bringt der Kleine Rosen zum Blühen.

**SPRICHST DU DEUTSCH?** Das Huhn kann mit Japanisch auch nicht viel anfangen.

# ANIMAL FOREST

| | |
|---|---|
| ➤ Genre | Rollenspiel |
| ➤ Spieler | 1 |
| ➤ Hersteller | Nintendo |
| ➤ Internet | www.nintendo.de |

***Ich glaub, ich steh im Wald: Im abgelegenen Animal Forest des gleichnamigen Titels spielt ihr den außergewöhnlichen Alltag eines Aussteigers nach.***

**BLOCKHÜTTE** Der Musiker hat sein Haus etwas spärlich eingerichtet. Immerhin hat er einen gut gefüllten Kühlschrank.

Einfach alles stehen und liegen lassen und im Wald ein neues Leben beginnen, das ist der Traum vieler Naturburschen und -burschinnen. Doch wer den Traum mal auslebt, wird schnell feststellen, dass die Wildnis nicht mehr das ist, was sie mal war. Zumindest im Animal Forest geht das „wilde" Leben jedoch noch seinen geregelten Gang. Umweltfreundlich mit dem Zug kommt eure Spielfigur zu Beginn des Spiels im Wald an. Dort schließt ihr schnell mit den Bewohnern Freundschaft. Kommunikation ist alles, deshalb solltet ihr viel mit den hilfsbereiten Tieren reden. Der Waschbär etwa arbeitet als Grundstücksmakler und greift euch bei der Häusersuche unter die Arme. Wenn ihr dann mal eine Wohnung gefunden habt, könnt ihr euch einen Job suchen, um den Lebensunterhalt zu verdienen. Geld regiert auch im Animal Forest die Welt. Um Kleider, Möbel oder Futter fürs Haustier zu kaufen, ist es daher gut, immer einen Vorrat zu haben. Trotzdem wird niemand zum Arbeiten gezwungen. Wer lieber in den Tag hinein lebt, kann seine Zeit auch mit Angeln oder Musizieren verbringen. Damit der Alltag nicht zu alltäglich wird, hat das Spiel einige Überraschungen parat. So läuft die Handlung etwa in Echtzeit ab. Dadurch haben Tag und Nacht, Herbst, Winter, Frühling und Sommer Einfluss auf das Geschehen im Wald. Zu Weihnachten sind zum Beispiel die Bäume geschmückt, im Herbst fallen die Blätter ab. Auch der Besuch anderer Häuser lohnt sich. Dort stehen Super-Nintendo-Konsolen herum, die alle mit Klassikern wie *Donkey Kong* ausgestattet sind. Und wer den eigenen Wald mal verlassen will, kann das jederzeit tun. Wenn ihr euren Charakter entwickelt habt, könnt ihr ihn auf das Controller-Pak speichern und ihn dann im Wald eines Freundes herunterladen. Dort findet ihr vielleicht Gegenstände, die es in eurem Dorf nicht gibt.

*Albrecht Ott*

**WALD-IDYLL** An so einem romantischen Fleck lässt sich ein angenehmes Leben führen.

**VIER JAHRESZEITEN** Im Herbst werden auch im Animal Forest die Blätter auf den Bäumen bunt.

## ERSTER EINDRUCK

| | |
|---|---|
| Titel: | Animal Forest |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Rollenspiel |
| Spieler: | 1 |
| Save Game: | Controller-Pak |
| Rumble-Pak-Unterstützung. | N. b. |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | N. b. |
| Levels: | Entfällt |
| Preis: | Ca. DM 120,- |
| Hersteller: | Nintendo |
| Sprache: | Japanisch |
| Schwierigkeitsgrad: | Nicht bekannt |
| Veröffentlichung: | Nicht bekannt |
| Einschätzung: | Sehr gut |

*Beurteilung: Mit Animal Forest schafft der berühmte Entwickler Shigeru Miyamoto auf jeden Fall ein ungewöhnliches Spiel. Ein Rollenspiel, bei dem Charakter-Entwicklung wichtig ist, voll gepackt mit Mini-Games, bei denen der Spaß im Vordergrund steht.*

# POLARIS SNOCROSS

**ÜBER SIEBEN BRÜCKEN ... Hier ist eine gute Reaktion gefragt.**

**STOCK UND STEIN Die Schneemobile fahren auch über Stein.**

- **Genre**: Sport
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Vatical Entertainment
- **Internet**: www.vatical.com

***Diese schnellen Schlitten werden nicht von Hunden, sondern von Motoren angetrieben und können sogar über Stein, Holz und Matsch fahren. Aber ob das für mehr als nur ein sehr kurzes Wintervergnügen reicht?***

**NACHTSICHT Einige Rennen finden auch im Dunkeln statt.**

**AH! EIN STADTMENSCH! Es gibt viele versteckte Abkürzungen.**

**FORMATIONSFLUG Solch hohe Sprünge sind keine Seltenheit.**

Dank der offiziellen Lizenz des weltweit führenden Schneemobil-Herstellers Polaris hält nun das erste Motorschlitten-Rennen auf dem Nintendo 64 Einzug. Das winterliche Rennspiel ist erfreulich realistisch ausgefallen. Insgesamt zehn Pisten warten auf euch, die mit unterschiedlichen Untergründen ausgestattet sind. Ihr dürft sowohl über weichen und harten Schnee rasen als auch über Matsch oder sich bewegende Eisschollen. Dabei bietet jede noch so kurze Strecke einige Abkürzungen und führt über gefährliche Abgründe. Ihr habt dafür die Wahl zwischen zehn verschiedenen Schneemobilen, die ihr im Laufe der Rennen mit Hilfe von Sponsoren aufrüsten könnt. Solch eine Unterstützung von Firmen erhaltet ihr, wenn ihr einige Stunts vorführt – ihr könnt nach und nach bis zu fünfzehn Stück erlernen – und gewinnt. Es soll auch einen versteckten Bonus-Rennschlitten geben, den ihr erst freispielen müsst. Als Einzelspieler könnt ihr entweder im Turnier-, Time-Trial- oder Single-Race-Modus gegen den Computer antreten oder ihr schnappt euch noch bis zu drei Mitspieler für ein Multiplayer-Rennen.

**VERFOLGUNGSJAGD Neben Cross-Country-Pisten gibt es auch noch jede Menge „normale“ Rennstrecken voller Hindernisse.**

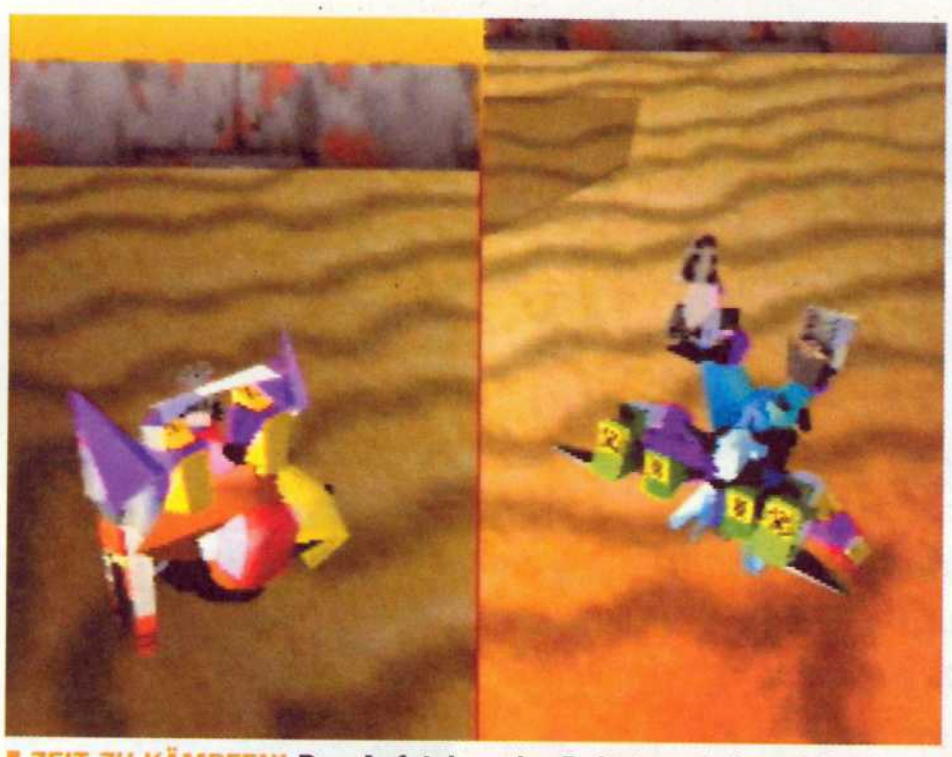
*Stefanie Schwarz*

## ERSTER EINDRUCK

| | |
|---|---|
| Titel: | Polaris SnoCross |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Sport |
| Spieler: | 1-4 |
| Save Game: | Ja |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Levels: | 10 |
| Preis: | Nicht bekannt |
| Hersteller: | Vatical Entertainment |
| Sprache: | Englisch |
| Schwierigkeitsgrad: | 3 Stufen |
| Veröffentlichung: | Nicht bekannt |
| Einschätzung: | Gut |

*Beurteilung: Das Fahrverhalten der Schneemobile sieht zwar etwas unbeholfen aus, aber für Fans von Rennspielen ist dieser Titel sicherlich mal eine willkommene Abwechslung.*

DIE SUPERSCHAU IM WESTEN!
Neueste Produkte und Informationen für Computeranwender und Hobby-Elektroniker. Die erfolgreichste Ausstellung dieser Art im westdeutschen Raum.
Aussteller aus dem In- und Ausland präsentieren: Computer-Hard- und Software, Elektronik-Bausätze und Bauteile, Datenträger, Datenübertragungseinrichtungen, Gehäuse, CB-Funkgeräte, Funkzubehör und Meß- und Prüfgeräte, Online-Kommunikation und Multi-Media.
HobbyTronic Computerschau
täglich 9-18 Uhr
14.–18.2.2001
24. Ausstellung für PCs, Software, Funk & Elektronik
■ Verkaufsausstellung mit breitem Angebot
■ Dazu informative Sonderschauen
Messe Westfalenhallen Dortmund
Westfalenhallen Dortmund GmbH · Geschäftsbereich Messen · Rheinlanddamm 200 · 44139 Dortmund
Tel.: (02 31)12 04-521 o. 525 · Fax: (02 31)12 04-678 o. 880 · http://www.westfalenhallen.de · E-Mail: info@westfalenhallen.de



ZEIT ZU KÄMPFEN! Das Aufstehen der Roboter wird noch im Splitscreen gezeigt, danach ist das Bild nicht mehr in der Mitte aufgeteilt.

DER KAMPF-SCHAUPLATZ Die Roboter-Duelle finden bei Custom Robo V2 in dem so genannten Holosseum in virtuellen Arenen statt.

# CUSTOM ROBO V2

***Das Roboter-Actionspiel mit Pokémon-Anleihen wurde wie erwartet auch beim zweiten Mal in Japan ein Erfolg für Nintendo und Noise.***

BLECHBÜCHSE Die Roboter sind allesamt extrem kantig geraten.

- **Genre**: Action/Rollenspiel
- **Spieler**: 1-4 Spieler
- **Hersteller**: Nintendo/Noise
- **Internet**: www.nintendo.co.jp

Angesichts der Zutaten war der Verkaufshit eigentlich schon beim ersten Teil absehbar: Man nehme Kampfroboter (kommt in Japan immer gut an), lasse sie in einer Arena gegeneinander antreten (hat schon für Sega mit *Virtual On* einen Spielhallen-Renner ergeben) und verpacke das Ganze in eine Alibi-Handlung, die *Pokémon* mehr als offensichtlich zum Vorbild hat. Zumindest wenn ihr euch am Start für eines der zwei anwählbaren Szenarios entscheidet, sind die Parallelen zu Nintendos Megahit unübersehbar: Ihr wollt zum besten Custom-Robo-Kämpfer der Welt werden und müsst dazu nach und nach alle Gegner im direkten Zweikampf besiegen. Die Kämpfe werden dabei im so genannten Holosseum ausgetragen, wo Hologramme eurer Roboter in kleinen Computer-Arenen gegeneinander kämpfen. Nach einem Sieg lernt ihr neue Roboter-Bauteile und stärkere Waffen kennen, die ihr im so genannten Teile-Generator herstellen könnt. Zwischen den Kämpfen rüstet ihr dann auf und führt in bester Rollenspiel-Manier Gespräche mit allen anwesenden Roboter-Tüftlern, doch im Endeffekt geht's hier nur darum, von einem Holosseum zum nächsten zu kommen – Rätsel gibt es keine.

GANZ NACH WUNSCH Am Customize-Screen rüstet ihr auf.

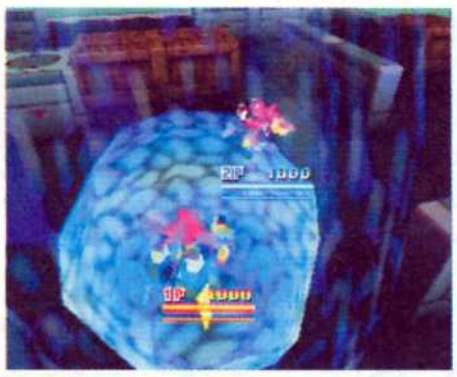
Z PSEUDO-ROLLENSPIEL Die Gespräche sind zwar recht lang, aber nicht wirklich wichtig – im Endeffekt geht's vor allem ums Kämpfen.

**FEUER FREI! Nicht nur spielerisch sind die Parallelen zu Segas Virtual On deutlich, auch die Explosionen ähneln sich verdächtig!**

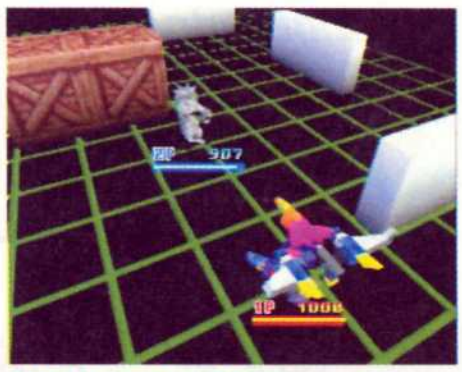
### Action in der Arena

In der Arena geht's dann in Echtzeit ab: Im Gegensatz zu *Pokémon* habt ihr hier die direkte Kontrolle über euren Schützling, Action ist angesagt. Mit diversen Feuerwaffen und Ramm-Attacken setzt ihr eurem Gegner zu oder schwebt mit euren Flugdüsen über die relativ kleinen Arenen hinweg. Wer sich auf den Action-Teil beschränken will, kann das entweder alleine gegen den Computer oder mit bis zu drei Mitspielern tun. Einziger Wermutstropfen: Nur zwei Roboter können gleichzeitig kämpfen, zu dritt oder zu viert ist also ein Tag-Team-Modus angesagt! Die Steuerung ist dabei schnell erlernt und das Ganze macht natürlich mit den selbst zusammengebauten Robotern aus dem Szenario-Modus am meisten Spaß. Das Gameplay mag einfach sein, spaßig ist es trotzdem – die ordentliche Steuerung trägt ihren Teil dazu bei. Schade nur, dass die Grafik da nicht mithalten kann: Die Rollenspiel-Sequenzen im Szenario-Modus sehen sehr detailarm aus und bieten nur unschöne Mini-Sprites, die Roboterkämpfe dagegen werden in echtem 3D präsentiert, doch sehen die Blechbüchsen extrem eckig aus und die Effekte sind nur durchschnittlich. Noch ist *Custom Robo V2* nicht für Deutschland angekündigt, aber insgesamt wäre es verschmerzbar, wenn dieser Titel nicht mehr bei uns erscheinen würde.

*Michael Pruchnicki*



**TAG-TEAM-MODUS Der Grafikeffekt zeigt einen Wechsel an.**

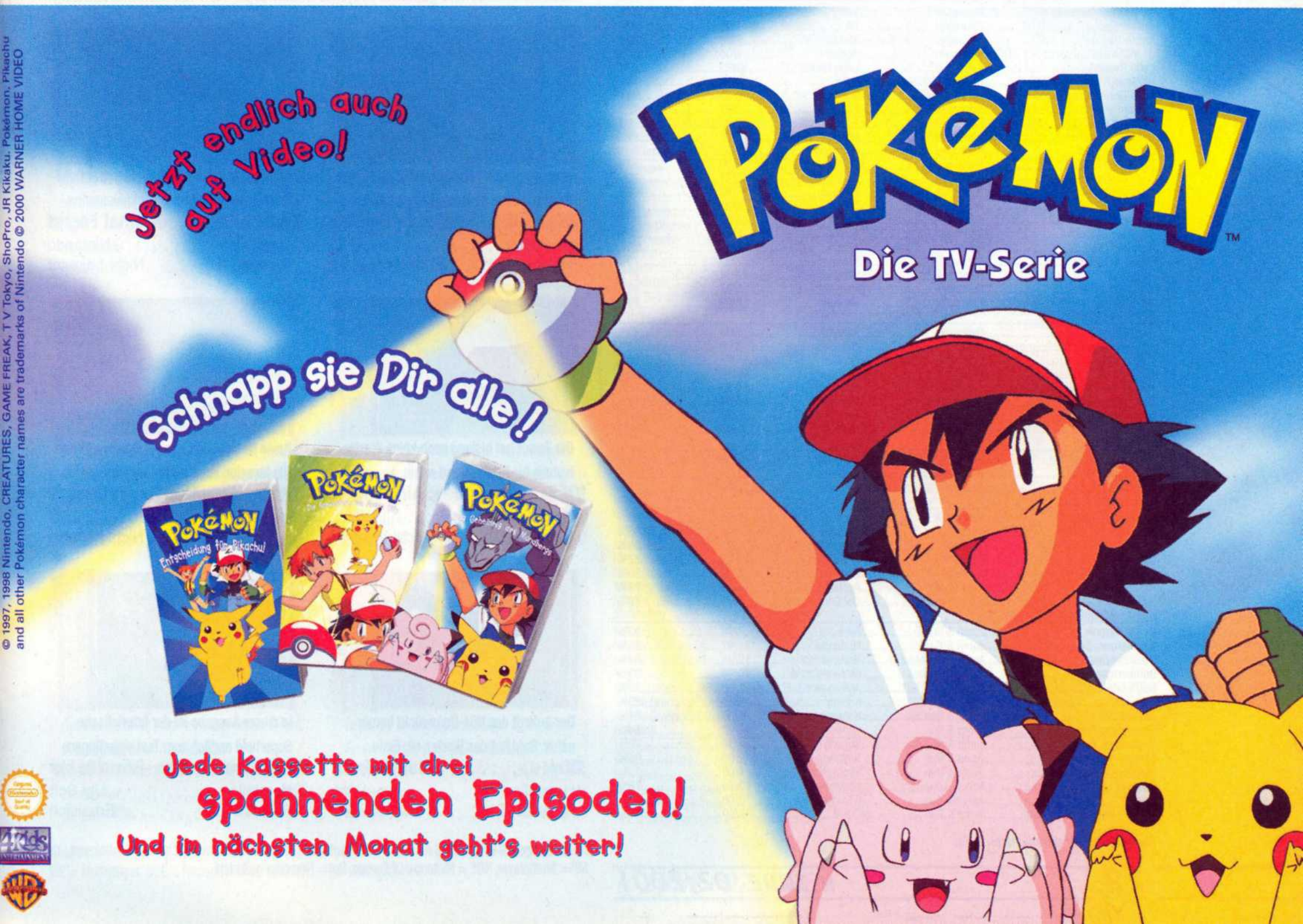


**HOLO-TRAINING Wer will, kann erst in einer Simulation üben.**

### ERSTER EINDRUCK

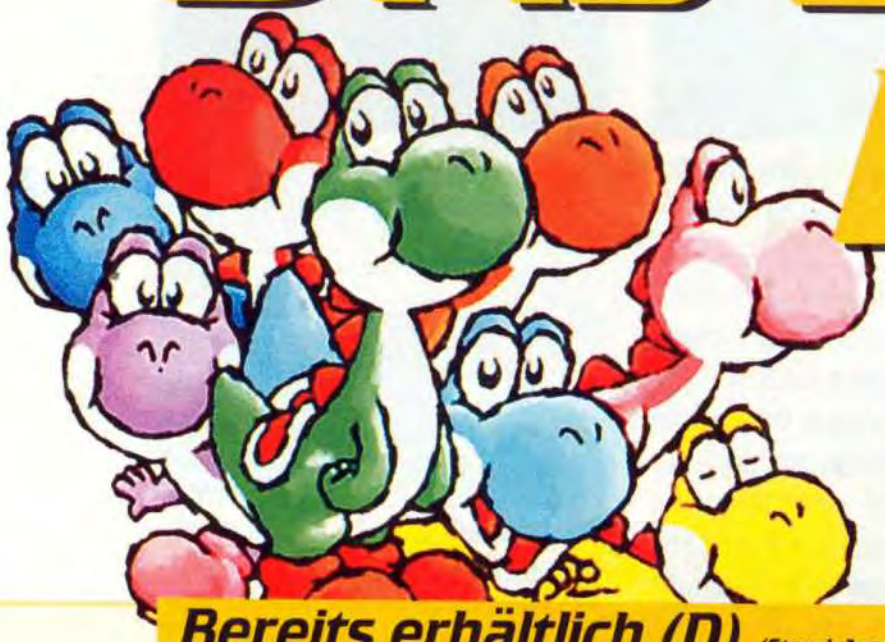
*Titel:* ..... ***Custom Robo V2***
*System:* ..... ***Nintendo 64***
*Genre:* ..... ***Action/Rollenspiel***
*Spieler:* ..... ***1-4***
*Save Game:* ..... ***Batterie***
*Rumble-Pak-Unterstützung:* ..... ***Ja***
*Expansion-Pak-Unterstützung:* ..... ***Nein***
*Levels:* ..... ***Entfällt***
*Preis:* ..... ***Ca. DM 130,-***
*Hersteller:* ..... ***Nintendo/Noise***
*Sprache:* ..... ***Japanisch***
*Schwierigkeitsgrad:* ..... ***Zwei Stufen***
*Veröffentlichung:* ..... ***Nicht bekannt***
*Einschätzung:* ..... ***Gut***

*Beurteilung: Custom Robo V2 ist zwar grafisch wie spielerisch relativ simpel gestrickt, kann aber gerade mit mehreren Mitspielern für einigen Spaß sorgen.*



Alle Nintendo-64-Spiele im Überblick

# DAS SPIELE-LEXIKON



**Wer Infos zu einem bestimmten Projekt sucht, wird hier fündig. Wir verraten, welche Spiele in Deutschland erhältlich sind, wann wir sie getestet haben und wie sie abgeschnitten haben. Außerdem liefern wir aktuelle Screenshots und Infos zu den wichtigsten N64-Projekten, die sich derzeit in der Entwicklung befinden. Darüber hinaus haben wir einen nach Monaten aufgeschlüsselten Release-Plan mit allen aktualisierten Erscheinungsdaten (Stand: 08.01.2001) der für Deutschland geplanten N64-Spiele. Statt der Rubrik „Nur über Import" findet ihr eine Übersicht über geplante Spiele für den Gamecube und den Game Boy Advance. Dabei handelt es sich zum größten Teil noch um Arbeitstitel.**

## Bereits erhältlich (D) (Stand: Januar)

| Titel | Genre | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **Arcade** | | | | |
| Paperboy | Arcade | Midway | 2/00 | 65% |
| Rampage 2 Universal Tour | Arcade | GT Interactive | 6/99 | 70% |
| Rampage World Tour | Arcade | GT Interactive | 6/98 | 67% |
| **Adventure** | | | | |
| Shadowgate 64 | Adventure | Mitsui | 9/99 | 82% |
| **Rennspiele** | | | | |
| Automobili Lamborghini | Rennspiel | Titus/Konami | 12/97 | 80% |
| Beetle Adventure Racing | Rennspiel | Electronic Arts | 4/99 | 87% |
| California Speed | Rennspiel | Midway | 5/99 | 72% |
| Carmageddon 64 | Rennspiel | SCI | — | — |
| Cruis'n USA | Rennspiel | Nintendo | 2/98 | 53% |
| Cruis'n World | Rennspiel | Nintendo | 9/98 | 69% |
| Destruction Derby 64 | Rennspiel | THQ | 12/99 | 85% |
| F1 Pole Position | Rennspiel | Ubi Soft | 10/97 | 76% |
| **F-1 Racing Championship** | **Rennspiel** | **Ubi Soft** | **11/00** | **85%** |
| F-1 World Grand Prix | Rennspiel | Nintendo | 9/98 | 87% |
| F-1 World Grand Prix II | Rennspiel | Nintendo | 5/99 | 88% |
| GT 64 Championship E. | Rennspiel | Infogrames | 7/98 | 48% |
| Hot Wheels | Rennspiel | EA | 12/99 | 79% |
| Hydro Thunder | Rennspiel | Midway | 5/00 | 80% |
| J. McGrath Supercross 2000 | Rennspiel | Acclaim | 4/00 | 50% |
| Lego Racers | Rennspiel | Lego Media | 10/99 | 76% |
| Monster Truck Madness | Rennspiel | Take 2 | 8/99 | 79% |
| Multi Racing Championship | Rennspiel | Imagineer | 10/97 | 69% |
| Nascar '99 | Rennspiel | EA | 11/98 | 72% |
| Off Road Challenge | Rennspiel | GT Interactive | 8/98 | 70% |
| Racing Simulation 2 | Rennspiel | Ubi Soft | 10/99 | 87% |
| Ridge Racer 64 | Rennspiel | Nintendo | 3/00 | 90% |
| Roadsters Trophy | Rennspiel | Titus | 1/00 | 83% |
| San Francisco Rush | Rennspiel | GT Interactive | 12/97 | 72% |
| South Park Rally | Rennspiel | Acclaim | 11/99 | 68% |
| Supercross 2000 | Rennspiel | EA | 1/00 | 81% |
| Top Gear Hyper-Bike | Rennspiel | Mitsui | 3/00 | 80% |
| Top Gear Overdrive | Rennspiel | Mitsui | 1/99 | 88% |
| Top Gear Rally | Rennspiel | Mitsui | 1/97 | 84% |
| Top Gear Rally 2 | Rennspiel | Mitsui | 2/00 | 79% |
| V-Rally | Rennspiel | Infogrames | 12/98 | 87% |
| Wave Race 64 | Rennspiel | Nintendo | 6/97 | 86% |
| World Driver Championship | Rennspiel | Midway | 12/99 | 89% |
| **SciFi-Rennspiele** | | | | |
| Aero Gauge | Rennspiel | Konami | 4/98 | 69% |
| Air Boarder | Rennspiel | Human | 8/98 | 62% |
| Extreme G | Rennspiel | Acclaim | 11/97 | 90% |
| Extreme G 2 | Rennspiel | Acclaim | 11/98 | 88% |
| F-Zero X | Rennspiel | Nintendo | 11/98 | 92% |
| San Francisco Rush 2049 | Rennspiel | Midway | 10/00 | 73% |
| Star Wars: Racer | Rennspiel | Nintendo | 6/99 | 87% |
| WipEout 64 | Rennspiel | Midway | 11/98 | 88% |
| **Snowboarding** | | | | |
| 1080° Snowboarding | Rennspiel | Nintendo | 10/98 | 86% |
| Snowboard Kids | Rennspiel | Nintendo | 3/98 | 70% |
| Twisted Edge | Rennspiel | Mitsui | 1/99 | 77% |
| **Fun-Racing** | | | | |
| Diddy Kong Racing | Rennspiel | Rare | 11/97 | 92% |
| Iggy's Reckin' Balls | Arcade | Acclaim | 7/98 | 85% |
| Mario Kart 64 | Rennspiel | Nintendo | 6/97 | 89% |
| Mickey's Speedway USA | Rennspiel | Nintendo | 12/00 | 87% |
| Micro Machines 64 | Rennspiel | Codemasters | 3/99 | 85% |
| Re-Volt | Rennspiel | Acclaim | 10/99 | 75% |
| S.C.A.R.S. | Rennspiel | Ubi Soft | 1/99 | 79% |
| **Action-Adventure/Jump&Run** | | | | |
| Banjo-Kazooie | Jump & Run | Rare | 7/98 | 93% |
| Bomberman 64 | Jump & Run | Nintendo | 11/97 | 86% |
| Body Harvest | Action-Adventure | Gremlin | 12/98 | 84% |
| Bomberman Hero | Jump & Run | Nintendo | 10/98 | 83% |
| Bug's Life | Jump & Run | Activision | 3/00 | 72% |
| Castlevania | 3D-Action | Konami | 3/99 | 83% |
| Castlevania 2 | Jump & Run | Konami | 2/00 | 83% |
| Chameleon Twist | Jump & Run | Sunsoft | 11/97 | 84% |
| Chameleon Twist 2 | Jump & Run | Sunsoft | 4/99 | 72% |
| Donkey Kong 64 | Jump & Run | Nintendo | 12/99 | 95% |
| Earthworm Jim 3D | Jump & Run | Virgin Interactive | 1/00 | 79% |
| Gauntlet Legends | Action-Adventure | Midway | 12/99 | 78% |
| Gex 64 | Jump & Run | GT Interactive | 10/98 | 79% |
| Gex 3 – Deep Cover Gecko | Jump & Run | Crave | 10/99 | 81% |

*Fortsetzung auf der nächsten Seite*

## Aktuelle N64-Entwicklungen

**Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertig gestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.**

Rollenspiel

Unser Angespielt-Bericht auf Seite 16 versorgt euch mit neuesten Informationen.

**Titel: . . . . .Aidyn Chronicles: The First Mage**
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . Ende April 2001

Action-Adventure

Albrecht hat sich in den Wald getraut und ist mit neuen Bildern zurückgekommen.

**Titel: . . . . . .Animal Forest**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Der Tower hat bislang noch keine Starterlaubnis für Deutschland erteilt.

**Titel: . .Army Men: Air Combat**
Hersteller: . . . . . .3DO
Release (D) . . . . . .Nicht bekannt

Action

Keine Neuigkeiten von der Spielzeugfront! Die Invasion lässt weiter auf sich warten.

**Titel: . .Army Men: Sarge's Heroes 2**
Hersteller: . . . . . 3DO
Release (D): . . . . . Nicht bekannt

Jump & Run

Der Auftritt des N64-Duos rückt immer näher. Bald hat das Warten ein Ende.

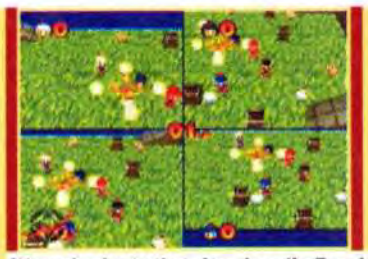
**Titel: . . . . . .Banjo-Tooie**
Hersteller: . . . . . .Rare
Release (D): . . . .2. Quartal 2001

Action

In dieser Ausgabe ist der futuristische Superheld endlich zum Test eingeflogen.

**Titel: Batman of the Future – Return of the Joker**
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .Erhältlich

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert



Action

Wann in deutschen Landen die Bomben gezündet werden, ist weiterhin ungewiss.

**Titel: .Bomberman 64: 2nd Attack**

Hersteller: . . . . . .Hudson Soft
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Das Spiel nach dem gleichnamigen Film von Tim Burton dürfte kurios werden.

**Titel: . . . . . .Carnivale**

Hersteller: . .Vatical Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Jump & Run

Auf den Auftritt des rotzfrechen Rüpels dürfen alle N64-Besitzer gespannt sein.

**Titel: . . .Conker's Bad Fur Day**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Michael hat sich mit den Blechkameraden in die Arenen gestürzt. Mehr auf Seite 20!

**Titel: . . . . . .Custom Robo V2**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D) . . . . . .Nicht bekannt

Action

Vortänzer André hat für euch eine kesse Sohle aufs Parkett gelegt.

**Titel: DDR: Disney's W. D. Museum**

Hersteller: . . . . . .Konami
Relase (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Dinos sind zurzeit voll im Trend. Auch Rare schließt sich diesem Trend an.

**Titel: . . . . . .Dinosaur Planet**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Strategie

Sobald es aktuelles Bild- und Infomaterial gibt, stellen wir euch den Titel genauer vor.

**Titel: . . . . . .Echo Delta**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Resident-Evil-Fans sollten sich diesen Titel auf jeden Fall vormerken.

**Titel: . . . . . .Eternal Darkness**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2001

Rennspiel

Biker-Fans aufgepasst! Demnächst wird die Startflagge zum Rennen geschwenkt.

**Titel: . . . . . .Excitebike 64**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .2. Quartal 2001

Simulation

Mit Pikachu im Dialog. Der Titel besticht durch ein innovatives Spielkonzept.

**Titel: . . . . .Hey You, Pikachu!**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure

Auf der Seite 48 beginnt unser Import-Test des aufregenden Abenteuers.

**Titel: Indiana Jones u. d. Turm v. Babel**

Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .März

Jump & Run

Genaues Datum Fehlanzeige! Jump&Run-Fans müssen sich weiter in Geduld üben.

**Titel: . . . . . .Kirby 64**

Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . 2001

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

## Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 22)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Glover | Jump & Run | Hasbro | 12/98 | 80% |
| Goemon 2 | Jump & Run | Konami | 4/99 | 86% |
| Mischief Makers | Jump & Run | Nintendo | 11/97 | 67% |
| Mission: Impossible | Action-Adventure | Infogrames | 9/98 | 85% |
| Mystical Ninja | Action-Adventure | Konami | 4/98 | 85% |
| Rayman 2 | Jump & Run | Ubi Soft | 11/99 | 94% |
| Rocket – Robot on Wheels | Jump & Run | Ubi Soft | 12/99 | 82% |
| Shadow Man | Action-Adventure | Acclaim | 9/99 | 93% |
| Silicon Valley | Action-Adventure | Take 2 | 11/98 | 70% |
| Super Mario 64 | Jump & Run | Nintendo | 6/97 | 91% |
| Starshot | Jump & Run | Infogrames | 11/98 | 79% |
| Tarzan | Jump & Run | Activision | 5/00 | 81% |
| Taz Express | Jump & Run | Infogrames | 7/00 | 76% |
| Tonic Trouble | Jump & Run | Ubi Soft | 10/99 | 79% |
| Toy Story 2 | Jump & Run | Activision | 1/00 | 89% |
| Yoshi's Story | Jump & Run | Nintendo | 4/98 | 84% |
| **Rollenspiel** | | | | |
| Holy Magic Century | Action-Adventure | Konami | 11/98 | 84% |
| Zelda | Adventure | Nintendo | 12/98 | 97% |
| Zelda: Majora's Mask | RPG | Nintendo | 12/00 | 96% |
| **Action** | | | | |
| Aerofighters Assault | Flugsim. | Konami | 4/98 | 73% |
| Armorines | 3D-Action | Acclaim | 1/00 | 90% |
| Army Men: Sarge's Heroes | Action | 3DO | 3/00 | 85% |
| Asteroids Hyper 64 | Action | Crave | 3/00 | 69% |
| **Batman Of The Future** | **Action** | **Ubi Soft** | **02/01** | **37%** |
| Battle Tanx: Global Assault | Action | 3DO | 3/00 | 72% |
| Battle Zone – Black Dogs | Action | Crave | 5/00 | 54% |
| Blast Corps | Strategie-Action | Nintendo | 8/97 | 84% |
| Blues Brothers 2000 | Action | Virgin | 8/00 | 79% |
| Buck Bumble | Shoot 'em Up | Ubi Soft | 9/98 | 71% |
| Chopper Attack | 3D-Action | GT Interactive | 9/98 | 76% |
| Daikatana | 3D-Action | Mitsui | 4/00 | 80% |
| Daffy Duck | Action | Infogrames | 11/00 | 77% |
| **Donald Duck Quack Att.** | **Action** | **Ubi Soft** | **12/00** | **81%** |
| Duke Nukem: Zero Hour | 3D-Action | GT Interactive | — | — |
| Forsaken | 3D-Action | Acclaim | 6/98 | 91% |
| Hercules | Action | Titus | 8/00 | 78% |
| Hexen 64 | 3D-Action | GT Interactive | 8/97 | 62% |
| Hybrid Heaven | 3D-Action | Konami | 10/99 | 85% |
| „Indiziert!" | 3D-Action | GT Interactive | — | — |
| Jet Force Gemini | Shoot 'em Up | Rare | 11/99 | 87% |
| Knife Edge | Shoot 'em Up | Kemco | 1/99 | 48% |
| Lode Runner 3D | Action | Infogrames | 5/99 | 73% |
| Lylat Wars | Shoot 'em Up | Nintendo | 9/97 | 84% |
| Mario Party 2 | Action | Nintendo | 10/00 | 83% |
| Nuclear Strike 64 | Action | THQ | 2/00 | 69% |
| Pokémon Snap | Fotosafari | Nintendo | 9/00 | 95% |
| Pokémon Stadium | Action | Nintendo | 4/00 | 93% |
| **Power Rangers L. Rescue** | **Action** | **THQ** | **1/01** | **62%** |
| Rainbow Six | Action | Take 2 | 11/99 | 85% |
| Rat Attack | Action | Mindscape | 5/00 | 60% |
| Robotron 64 | Shoot 'em Up | GT Interactive | 5/98 | 19% |
| South Park | 3D-Action | Acclaim | 2/99 | 70% |
| Star Wars: SOTE | Action | Nintendo/LucasArts | 6/97 | 76% |
| Star Wars: Rogue Squadron | Action | Nintendo/LucasArts | 2/99 | 80% |
| Superman | Action | Titus | 8/99 | 28% |
| **The World Is Not Enough** | **3D-Action** | **Electronic Arts** | **12/00** | **92%** |
| Turok: Dinosaur Hunter | 3D-Action | Acclaim | 6/97 | 86% |
| Turok 2 | 3D-Action | Acclaim | 11/98 | 92% |
| Turok: L.d.v.L. | 3D-Action | Acclaim | 11/99 | 89% |
| Turok 3: Shad. of Oblivion | Action | Acclaim | 9/00 | 88% |
| Vigilante 8 | Action | Activision | 4/99 | 86% |
| Vigilante 8: 2. Herausforderung | Action | Activision | 2/00 | 87% |
| WinBack | Action | Virgin | 4/00 | 85% |
| **Beat 'em Up** | | | | |
| Bio Freaks | Beat 'em Up | GT Interactive | 10/98 | 76% |
| Clay Fighter 63 1/3 | Beat 'em Up | Interplay | 12/97 | 66% |
| Dark Rift | Beat 'em Up | Funsoft | 12/97 | 64% |
| Dual Heroes | Beat 'em Up | Mitsui | 7/98 | 44% |
| Fighters Destiny | Beat 'em Up | Ocean | 3/98 | 76% |
| Flying Dragon | Beat 'em Up | Virgin | 9/99 | 59% |
| G.A.S.P.!! | Beat 'em Up | Konami | 6/98 | 69% |
| „Indiziert!" | Beat 'em Up | Midway | — | — |
| Ragukakids | Beat 'em Up | Konami | 10/98 | 59% |
| Super Smash Brothers | Beat 'em Up | Nintendo | 1/00 | 75% |
| **Tom & Jerry in F. of Fury** | **Beat 'em Up** | **Ubi Soft** | **12/00** | **72%** |
| Xena – Talisman of Fate | Beat 'em Up | Titus | 12/99 | 77% |
| **Fußball** | | | | |
| FIFA 64 | Fußball | Electronic Arts | 6/97 | 55% |
| FIFA 98: Die WM-Qualifikation | Fußball | Electronic Arts | 1/98 | 90% |
| FIFA 99 | Fußball | Electronic Arts | 4/99 | 90% |
| Frankreich '98 | Fußball | Electronic Arts | 5/98 | 90% |
| Int. Superstar Soccer 64 | Fußball | Konami | 7/97 | 89% |
| ISS 2000 | Fußball | Konami | 9/00 | 90% |
| ISS 98 | Fußball | Konami | 9/98 | 89% |
| RTL World League Soccer | Fußball | THQ | 12/99 | 80% |
| **Basketball** | | | | |
| NBA In the Zone 2000 | Basketball | Konami | 5/00 | 70% |
| NBA Jam '99 | Basketball | Acclaim | 12/98 | 88% |
| NBA Jam 2000 | Basketball | Acclaim | 11/99 | 88% |
| NBA Live 99 | Basketball | EA | 12/98 | 88% |
| NBA Live 2000 | Basketball | EA | 12/99 | 90% |
| NBA Courtside | Basketball | Nintendo | 6/98 | 85% |
| NBA Hangtime | Basketball | Midway/NOE | 7/97 | 60% |
| NBA Pro 98 | Basketball | Konami | 2/98 | 75% |
| NBA Pro 99 | Basketball | Konami | 11/99 | 71% |
| **Eishockey** | | | | |
| NHL 99 | Eishockey | EA | 1/98 | 92% |
| NHL Breakaway 98 | Eishockey | Acclaim | 3/98 | 90% |
| NHL Breakaway 99 | Eishockey | Acclaim | 1/99 | 83% |
| NHL Pro 99 | Eishockey | Konami | 11/99 | 77% |
| Olympic Hockey '98 | Eishockey | GT Interactive | 5/98 | 70% |
| Wayne Gretzky's 3D-Hockey | Eishockey | Midway | 7/97 | 72% |
| Wayne Gretzky's 3D-Hockey '98 | Eishockey | Midway | 2/98 | 76% |
| **Football** | | | | |
| Madden 64 | Football | EA | 12/97 | 80% |
| Madden NFL 99 | Football | EA | 1/99 | 82% |
| NFL Blitz | Football | GT Interactive | 11/98 | 85% |
| NFL Quarterback Club '98 | Football | Acclaim | 12/97 | 89% |
| NFL Quarterback Club '99 | Football | Acclaim | 12/98 | 89% |
| NFL Quarterback Club 2000 | Football | Acclaim | 10/99 | 89% |

## Bereits erhältlich (D) (Fortsetzung v. Seite 23)

| Titel | Genre | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **Wrestling** | | | | |
| ECW Hardcore Revolution | Wrestling | Acclaim | 3/00 | 86% |
| WWF Attitude | Wrestling | Acclaim | 9/99 | 86% |
| **WWF No Mercy** | **Wrestling** | **THQ** | **12/00** | **90%** |
| WWF Wrestlemania 2000 | Wrestling | THQ | 1/00 | 89% |
| WCW vs. NWO | Wrestling | Konami/THQ | 4/98 | 80% |
| WCW/NWO Revenge | Wrestling | THQ | 11/98 | 87% |
| WCW Mayhem | Wrestling | EA | 1/00 | 85% |
| WWF Warzone | Wrestling | Acclaim | 9/98 | 85% |
| **Sportspiele (Sonstige)** | | | | |
| All Star Baseball 99 | Baseball | Acclaim | 7/98 | 80% |
| All Star Baseball 2000 | Baseball | Acclaim | 5/99 | 88% |
| All Star Tennis '99 | Tennis | Ubi Soft | 6/99 | 74% |
| Bass Hunter 64 | Sport | TAKE 2 | 10/99 | 73% |
| Box Champions 2000 | Boxen | EA | 12/99 | 84% |
| Centre-Court Tennis | Tennis | Mitsui | 12/98 | 70% |
| Int. Track&Field S. Games | Sport | Konami | 4/00 | 84% |
| Mario Golf 64 | Golf | Nintendo | 11/99 | 91% |
| Mario Party | Multiplayer | Nintendo/Hudson | 3/99 | 82% |
| Mario Tennis 64 | Tennis | Nintendo | 11/00 | 92% |
| Milo's Astro Lanes | Bowling | Crave | 5/99 | 52% |
| Nagano Winter Olympics | Sportspiel | Konami | 2/98 | 70% |
| PGA European Tour Golf | Golf | Infogrames | 3/00 | 48% |
| Ready 2 Rumble Boxing | Boxen | Midway | 1/00 | 81% |
| Tony Hawk's Skateboarding | Skateboarding | Activision | 4/00 | 90% |
| Virtual Pool 64 | Sport | Interplay | 4/99 | 82% |
| Waialae Country Club | Golf | Nintendo | 9/98 | 58% |
| **Denkspiel** | | | | |
| Bust-a-Move 2 | Denkspiel | Acclaim | 5/98 | 85% |
| Bust-a-Move 3 | Denkspiel | Acclaim | 1/99 | 86% |
| Charlie's Blast Territory | Denkspiel | Mitsui | 5/99 | 71% |
| Magical Tetris Challenge | Denkspiel | Activision | 11/99 | 85% |
| Tetrisphere | Knobelspiel | Nintendo | 3/98 | 76% |
| Rugrats: Scavenger Hunt | Brettspiel | THQ | 12/99 | 60% |
| South Park Chef's Luv Shack | Geschicklichkeit | Acclaim | 1/00 | 69% |
| The New Tetris | Denkspiel | Nintendo | 10/99 | 91% |
| Virtual Chess | Schach | Titus | 6/98 | 74% |
| Wetrix | Geschicklichkeit | Ocean | 6/98 | 79% |
| **Simulation** | | | | |
| Pilot Wings 64 | Flugsim. | Nintendo | 6/97 | 79% |
| **Strategie** | | | | |
| Command & Conquer | Strategie | Nintendo | 7/99 | 84% |
| Worms Armageddon | Strategie | Infogrames | 12/99 | 80% |
| **Wirtschaftssimulation** | | | | |
| Premier Manager 64 | Manager | Gremlin | 10/99 | 54% |

## Erscheint 2001 in Deutschland

| Titel | Genre | Hersteller | Test | Wertung |
|---|---|---|---|---|
| **März 2001** | | | | |
| **Indiana Jones u. d. T. v. B.** | **Action-Adventure** | **THQ** | **88%** | **März** |
| **Pokémon Puzzle League** | **Denkspiel** | **Nintendo** | **—** | **Anfang März** |
| **Scooby-Doo Classic C. C.** | **Action-Adventure** | **THQ** | **73%** | **Ende März** |
| **Star Wars Ep. I: B. f. Naboo** | **Action** | **THQ** | **85%** | **März** |
| **Winnie Puuh – Tiggers H.** | **Action** | **Ubi Soft** | **78%** | **März** |
| **April 2001** | | | | |
| Aidyn Chronicles: First M. | RPG | THQ | — | Ende April |
| **Weitere Veröffentlichungen in 2001** | | | | |
| **Banjo-Tooie** | **Jump & Run** | **Nintendo** | **89%** | **2. Quartal** |
| **Eternal Darkness** | **Action-Adventure** | **Nintendo** | **—** | **2001** |
| **Excitebike 64** | **Rennspiel** | **Nintendo** | **86%** | **2. Quartal** |
| **Kirby 64** | **Jump & Run** | **Nintendo** | **80%** | **2001** |
| **Paper Mario** | **RPG** | **Nintendo** | **85%** | **2001** |
| StarCraft 64 | Strategie | Nintendo | 85% | 1. Quartal |
| **Angekündigte Titel ohne Termin** | | | | |
| Animal Forest | Action-Adventure | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| Army Men: Air Combat | Action | 3DO | — | Nicht bekannt |
| Army Men: Sa. Heroes 2 | Action | 3DO | — | Nicht bekannt |
| **Bomberman 64 2nd Attack** | **Action** | **Hudson Soft** | **67%** | **Nicht bekannt** |
| Carnivale | Action | Vatical Entertainment | --- | Nicht bekannt |
| Conker's Bad Fur Day | Jump & Run | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| Custom Robo V2 | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| **DDR: Disney's W. D. M.** | **Action** | **Konami** | **64%** | **Nicht bekannt** |
| Dinosaur Planet | Action-Adventure | Nintendo | — | Nicht bekannt |
| Echo Delta | Action | Nintendo | --- | Nicht bekannt |
| Harrier 2001 | Simulation | Paradigm | — | Nicht bekannt |
| **Hey you, Pikachu!** | **Simulation** | **Nintendo** | **86%** | **Nicht bekannt** |
| **Mario Party 3** | **Action** | **Nintendo** | **84%** | **Nicht bekannt** |
| **Mega Man 64** | **Action** | **Capcom** | **63%** | **Nicht bekannt** |
| **Ogre Battle 64** | **RPG** | **Atlus** | **75%** | **Nicht bekannt** |
| Polaris SnoCross | Snowboarding | Vatical Entertainment | — | Nicht bekannt |
| Roswell Conspiracies | Action-Adventure | Red Storm Ent. | — | Nicht bekannt |
| Sea-Doo HydroCross | Rennspiel | Vatical Entertainment | --- | Nicht bekannt |
| **Sin and Punishment** | **Action** | **Nintendo** | **85%** | **Nicht bekannt** |
| Stunt Racer 64 | Rennspiel | Midway | — | Nicht bekannt |



Partylöwe Albrecht Ott hat mit der Nintendo-Rasselbande ausgiebig gefeiert.

**Titel: . . . . . Mario Party 3**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action



Stefanie Schwarz hat es mit den riesigen Endgegnern aufgenommen.

**Titel: . . . . . .Mega Man 64**
Hersteller: . . . . . .Capcom
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action-Adventure



RPG-Freunde warten weiterhin auf einen Veröffentlichungstermin.

**Titel: Ogre Battle 64: Lordly Caliber**
Hersteller: . . . . . .Atlus
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

RPG



Das im klassischen 2D-Stil präsentierte Spiel hat in Japan viele Freunde gewonnen.

**Titel: . . . . . .Paper Mario**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

RPG

Der Titel des Spiels lautet jetzt wie in den USA: Pokémon Puzzle League.

**Titel: Pokémon Puzzle League**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Anfang März

Denkspiel

Nicht nur um die Aliens, auch aus der Veröffentlichung wird ein Geheimnis gemacht.

**Titel: . .Roswell Conspiracies**
Hersteller: . . . . . Storm Entertainment
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Albrecht hat sich Scooby-Snacks einverleibt, um auf Entdeckungsreise zu gehen.

**Titel: Scooby-Doo Classic Creep Capers**
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .Ende März 2001

Action-Adventure

Aus Japan ist die Import-Version der Ballerei in unserer Redaktion eingetroffen.

**Titel: Sin and Punishment: Successor ...**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Action

Demnächst entbrennt auch in Deutschland der Kampf zwischen den Rassen.

**Titel: . . . . . .StarCraft 64**
Hersteller: . . . . . .Nintendo
Release (D): . . . . . .1. Quartal 2001

Strategie

Matthias hat sich in den Raumgleiter gezwängt, um die Droiden zu bekämpfen.

**Titel: SW Episode I: Battle for Naboo**
Hersteller: . . . . . .THQ
Release (D): . . . . . .März

Action

Unser Angespielt-Bericht auf Seite 17 stellt euch den Fun-Racer genauer vor.

**Titel: . . . . . .Stunt Racer 64**
Hersteller: . . . . . .Midway
Release (D): . . . . . .Nicht bekannt

Rennspiel

Im März wird die Jagd nach den leckeren Honigvorräten endgültig eröffnet.

**Titel: Winnie Puuh – Tiggers Honigjagd**
Hersteller: . . . . . .Ubi Soft
Release (D): . . . . . .März

Action

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

Ob Luigi seinem bekannten Arbeitskollegen Mario auf dem Gamecube die Show stehlen kann?

**Titel: .....Luigi's Mansion**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2001

Fans hoffen weiterhin, dass der Klassiker auch auf dem Gamecube erscheint.

**Titel: .....Metroid**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2001

Auf dem Gamecube erreicht der Survival-Horror eine neue, grausige Dimension.

**Titel: .....Resident Evil Zero**
Hersteller: .....Capcom
Release (D): .....Nicht bekannt

Mit dem zweiten Teil wird die Saga auf dem Zauberwürfel fortgesetzt.

**Titel: ...Star Wars: Rogue Squadron 2**
Hersteller: .....LucasArts
Release (D): .....2001

Das Spiel besticht durch eine realistische Fahrphysik und pfeilschnelle Boliden.

**Titel: .....Stunt Driver**
Hersteller: .....Climax
Release (D): .....2001

Auch auf dem Gamecube wird der martialische Schlachtruf ertönen: „I am Turok!"

**Titel: .....Turok 4**
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....Nicht bekannt

Dieses geniale Rennspiel allein dürfte den Kauf des Gamecube rechtfertigen.

**Titel: .....Wave Race**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2001

Nicht verwunderlich, dass der Megaseller auch auf dem Gamecube fortgesetzt wird.

**Titel: .....Zelda**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....2001

Konami unterstützt den Game Boy Advance unter anderem auch mit einem Fun-Racer.

**Titel: .....All Star Racing**
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Castlevania-Fans können nun auch unterwegs auf Monsterjagd gehen.

**Titel: .....Castlevania: Circle of the Moon**
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

Die Rennfahrer um Mario und Co. treten auch auf dem Gamecube aufs Gaspedal.

**Titel: ....Mario Kart Advance**
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Nicht bekannt

Das kleine Adventure für unterwegs. Ob es an die Klasse der PS-Version heranreicht?

**Titel: .....Silent Hill**
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Nicht bekannt

**Abkürzungen:** 64DD = Spiel für das 64-DD-Laufwerk, ?? = Release unwahrscheinlich/unbekannt, MP = Multiplayer, NOE = Nintendo Of Europe, Rot = Neu oder geändert

## Gamecube-Projekte

**Erscheint voraussichtlich 2001**

| Titel | Genre | Hersteller | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| In einem Land vor u. Zeit | Action-Adventure | Swing! | 2001 |
| Luigi's Mansion | Jump & Run | Nintendo | 2001 |
| Mario 128 | Jump & Run | Nintendo | 2001 |
| Metroid | Action | Nintendo | 2001 |
| Picassio | Action-Adventure | Promethean Design | 2001 |
| Pokémon | Action | Nintendo | 2001 |
| Saffire | Action-Adventure | Saffire | 2001 |
| Star Wars: Rogue Squadron 2 | Action | LucasArts | 2001 |
| Stunt Driver | Rennspiel | Climax | Ende 2001 |
| The Road To El Dorado | Action-Adventure | Ubi Soft | 2001 |
| Thornado | Action | Factor 5 | 2001 |
| Title Defense | Boxen | Climax | 2001 |
| Wave Race | Rennspiel | Nintendo | 2001 |
| W. D. The Jungle Book R.G. | Tanz-Simulation | Ubi Soft | 2001 |
| Zelda | Action-Adventure | Nintendo | 2001 |

**Angekündigte Titel ohne Termin**

| Titel | Genre | Hersteller | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Crash Bandicoot | Jump & Run | Konami | Nicht bekannt |
| Disney's Dinosaur | Action-Adventure | Ubi Soft | Nicht bekannt |
| ISS | Fußball | Konami | Nicht bekannt |
| Jurassic Park III | Action-Adventure | Konami | Nicht bekannt |
| Resident Evil Zero | Action-Adventure | Capcom | Nicht bekannt |
| The Thing | Action-Adventure | Konami | Nicht bekannt |
| Tiny Toons | Action | Swing! | Nicht bekannt |
| Too Human | Action | Silicon Knights | Nicht bekannt |
| Turok 4 | Action | Acclaim | Nicht bekannt |
| VIP | Action | Ubi Soft | Nicht bekannt |

## Game Boy Advance – Projekte

| Titel | Genre | Hersteller | Veröffentlichung |
|---|---|---|---|
| Advanced Fire Pro Wrestling | Wrestling | Spike | Nicht bekannt |
| Aerial Aces | Action | Majesco | Juli (USA) |
| All Star Racing | Rennspiel | Konami | März (Japan) |
| Caesar's Palace | Simulation | Majesco | Juli (USA) |
| Castlevania: Circle of the Moon | Action | Konami | März (Japan) |
| Creatures | Simulation | Swing! | Juli |
| Baketsu Daisakusen | Simulation | Nintendo | Nicht bekannt |
| Bomberman Story | Action | Hudson | Nicht bekannt |
| Digi-Communication | Simulation | Media Works | Frühjahr (Japan) |
| Dodge Ball Fighters | Action | Atlus | Frühjahr (Japan) |
| Dokapon | Nicht bekannt | Asmik Ace | Nicht bekannt |
| Doraemon | Action | Asmik Ace | Nicht bekannt |
| Earthworm Jim | Action | Majesco | Juli (USA) |
| Fire Enblem – Dark Shrine Maiden | Rollenspiel | Nintendo | Nicht bekannt |
| Fire Pro Wrestling | Wrestling | Spike | März (Japan) |
| Flower Blooming Competition | Simulation | Nintendo | Nicht bekannt |
| Fortress | Action | Majesco | Juli (USA) |
| F-18 | Action | Majesco | Juli (USA) |
| F-Zero Advance | Rennspiel | Nintendo | Nicht bekannt |
| Game Boy Wars Advance | Action | Nintendo | Nicht bekannt |
| Get Backers | Nicht bekannt | Konami | Frühjahr (Japan) |
| Golden Sun | Rollenspiel | Nintendo | Nicht bekannt |
| Golf Master | Golf | Konami | März (Japan) |
| Hatena Satena | Nicht bekannt | Hudson | Nicht bekannt |
| Hello Kitty Miracle Collection | Compilation | Imagineer | Nicht bekannt |
| I'm an Air Traffic Controller | Simulation | Tamu | 21. März (Japan) |
| Iridion 3D | Action | Majesco | Juli (USA) |
| Jelly Belly | Nicht bekannt | Majesco | Juli (USA) |
| Kaburimono Mahjong | Brettspiel | Konami | März (Japan) |
| Kuru Kuru Kuru Rin | Geschicklichkeit | Konami | Nicht bekannt |
| Magical Vacation | Nicht bekannt | Nintendo | Nicht bekannt |
| Mail de Cute | Adventure | Konami | März (Japan) |
| Mario Kart Advance | Rennspiel | Nintendo | Nicht bekannt |
| Matt Hoffman BMX | Trendsportsimulation | Activision | Nicht bekannt |
| Mega Man Exe | Rollenspiel | Capcom | März (Japan) |
| Minna to Ishyo! | Nicht bekannt | MTO | Nicht bekannt |
| M&Ms: Lost in Time | Nicht bekannt | Majesco | Juli (USA) |
| Momo Taro Festival | Nicht bekannt | Hudson | Nicht bekannt |
| Monster Breed | Action | Konami | März (Japan) |
| Morita Shogi Advanced | Nicht bekannt | Hudson | Nicht bekannt |
| Napoleon | Strategie | Nintendo | Nicht bekannt |
| Paintball | Action | Majesco | Juli (USA) |
| Pinobee: Quest of Heart | Jump&Run | Hudson | Nicht bekannt |
| Pitfall | Action | Majesco | Juli (USA) |
| Pocket GT Advance | Rennspiel | MTO | 21. März (Japan) |
| Powerful Pro Kun Pocket 3 | Sportspiel | Konami | März (Japan) |
| Reiji Matsumoto's Space Hexcite X | Nicht bekannt | Jordan | Nicht bekannt |
| Rocket Power | Nicht bekannt | THQ | Nicht bekannt |
| Sansara Naga | Nicht bekannt | Victor Interactive | Nicht bekannt |
| Shaun Palmer Snowboarding | Snowboarding | Activision | Nicht bekannt |
| Silent Hill | Adventure | Konami | März (Japan) |
| Spider Man | Action | Activision | Nicht bekannt |
| SpongeBob Square Pants | Nicht bekannt | THQ | Ende November |
| Star Communicator | Nicht bekannt | Konami | März (Japan) |
| Super Black Bass 4 | Simulation | Starfish | Juni (Japan) |
| Sutakomi | Simulation | Konami | März (Japan) |
| Tactics Ogre Gaiden | Strategie | Nintendo | Nicht bekannt |
| Tetris | Geschicklichkeit | THQ | Nicht bekannt |
| Tiny Toons Adventures | Action | Swing! | Nicht bekannt |
| Tony Hawk's Pro Skater | Skateboarding | Activision | Nicht bekannt |
| Top Gear All Japan GT Championship | Rennspiel | Kotobuki | 21. März (Japan) |
| Tweety & Jewel of Magic | Nicht bekannt | Kemco | 21. März (Japan) |
| Unlimited Mystery Zero Tours | Nicht bekannt | Media Ring | Nicht bekannt |
| Wario Land 4 | Jump&Run | Nintendo | Nicht bekannt |
| Winning Post | Simulation | KOEI | Frühjahr (Japan) |
| Yugioh Dungeondice Monsters | Rollenspiel | Konami | Nicht bekannt |
| X-Men | Action | Activision | Nicht bekannt |
| Zero Tours | Nicht bekannt | Media Ring | Frühjahr (Japan) |

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

präsentiert

# CHART ATTACK

## LESERCHARTS

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | **Zelda: Majora's Mask** | **2** |
| 2. | (3) | Zelda: Ocarina Of Time | 25 |
| 3. | (7) | Pokémon Snap | 4 |
| 4. | (WE) | Turok 3: Shadow Of Oblivion | 3 |
| 5. | (14) | Pokémon Gelb (GB) | 7 |
| 6. | (4) | Pokémon Stadium | 10 |
| 7. | (WE) | Banjo Kazooie | 25 |
| 8. | (10) | Mario Tennis | 2 |
| 9. | (12) | Mario Party | 22 |
| 10. | (6) | Perfect Dark | 6 |
| 11. | (WE) | Pokémon Rot/Blau (GB) | 13 |
| 12. | (15) | Donkey Kong 64 | 13 |
| 13. | (5) | Mario Party 2 | 2 |
| 14. | (WE) | Jet Force Gemini | 6 |
| 15. | (NEU) | Donald Duck Quack Attack | 1 |

*Donald Duck hat wirklich Grund zur Freude. Zwar konnte der rabiate Erpel nur auf Platz 15 watscheln, dafür ist das witzige Donald Duck Quack Attack der einzige Neueinsteiger in diesem Monat. An der Spitze regiert Link diesmal sogar auf den ersten beiden Plätzen. Während der zweite Teil des N64-Megasellers den ersten Rang halten konnte, hat sich der erste Teil des Abenteuers vom 3. Platz auf Rang 2 verbessern können.*

## Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

### N64/Game Boy (Color) Monat

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (NEU) | **Pokémon Trading Card Game (GB)** | **1** |
| 2. | (5) | Perfect Dark | 7 |
| 3. | (NEU) | The World Is Not Enough | 1 |
| 4. | (2) | Mario Party 2 | 2 |
| 5. | (3) | Pokémon Pinball (GB) | 3 |
| 6. | (NEU) | WWF No Mercy | 1 |
| 7. | (4) | Pokémon Gelb (GB) | 7 |
| 8. | (7) | Pokémon Rot/Blau (GB) | 10 |
| 9. | (9) | Moorhuhnjagd (GBC) | 2 |
| 10. | (NEU) | Mario Tennis | 1 |
| 11. | (NEU) | Donald Duck Quack Attack | 1 |
| 12. | (6) | Pokémon Stadium | 8 |
| 13. | (NEU) | Donkey Kong Country (GB) | 1 |
| 14. | (10) | Mickey's Speedway USA | 2 |
| 15. | (13) | Dragon Quest Monsters (GBC) | 10 |

*Mal wieder haben es die Pokémon geschafft! Diesen Monat haben die Racker mit Pokémon Trading Card Game für den Game Boy die Chartspitze gestürmt. Agent 007 kann ebenfalls einen gelungenen Neueinstieg in die Verkaufs-Charts feiern. Auf dem 6. Platz hat sich die Riege der Superstars von WWF No Mercy eingefunden. Während Mario Party 2 von Rang 2 auf den 4. Platz abgerutscht ist, konnte sich der Tennisspieler Mario auf dem 10. Rang platzieren.*

## Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

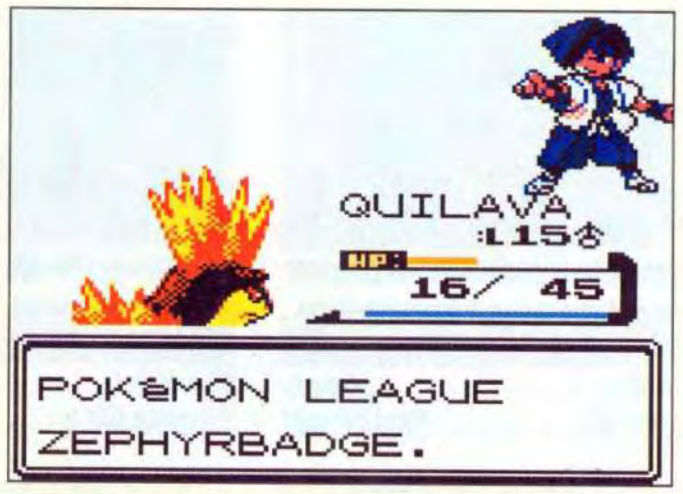
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (NEU) | **Pokémon Crystal (GB)** | **1** |
| 2. | (NEU) | Mario Party 3 | 1 |
| 3. | (NEU) | Yuugioh Dual Monsters IV (GB) | 1 |
| 4. | (WE) | Pokémon Gold/Silber (GB) | 7 |
| 5. | (NEU) | Dragon Quest III (GB) | 1 |
| 6. | (NEU) | Banjo-Tooie | 1 |
| 7. | (3) | Custom Robo V2 | 2 |

*Auch diesen Monat werden die Charts aus Japan wieder kräftig durchgemischt. Die neuen Kreaturen von Pokémon Crystal konnten auf Anhieb den Spitzenplatz der Tabelle einnehmen. Bestes N64-Spiel ist der Neueinsteiger Mario Party 3, die Japaner halten dem Mehrspielerspaß auch weiterhin die Treue. Dicht dahinter folgt der 4. Teil der populären Yuugioh-Dual-Monsters-Serie. Auf dem 4. Rang stiegen die Pokémon der Gold/Silber-Version erneut in die Charts ein.*

## Bestseller USA

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

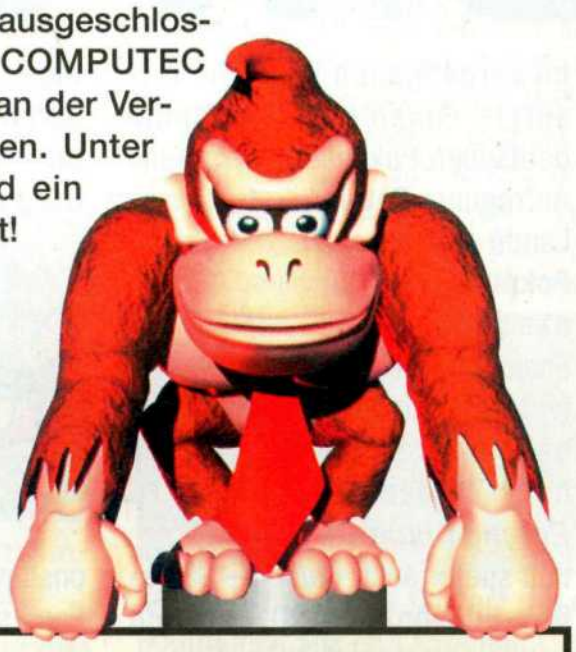
| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (1) | **Pokémon Gold/Silver (GB)** | **2** |
| 2. | (2) | Zelda: Majora's Mask | 2 |
| 3. | (NEU) | WWF No Mercy | 1 |
| 4. | (5) | The World Is Not Enough | 2 |
| 5. | (NEU) | Super Mario Bros. Deluxe (GB) | 1 |
| 6. | (3) | Mario Tennis 64 | 3 |
| 7. | (6) | Perfect Dark | 7 |




*Auf den ersten beiden Plätzen der amerikanischen Verkaufs-Charts hat sich in diesem Monat nichts getan. Sowohl Pokémon Gold/Silver als auch Zelda: Majora's Mask haben ihre Plätze erfolgreich verteidigen können. Die Muskelberge von WWF No Mercy haben es als höchster Neuzugang auf den 3. Rang gebracht. Superagent James Bond konnte einen Platz gutmachen, einziger Neueinsteiger für den Game Boy ist Super Mario Bros. Deluxe. Mario und Joanna Dark verlieren Plätze.*

# MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinander gewürfelt sein. Bei der Most-Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, dass es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!



**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion N-ZONE**
**Kennwort „Charts"**
**Roonstraße 21**
**90429 Nürnberg**

## MOST WANTED

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | (2) | **Banjo-Tooie** | **27** |
| 2. | (7) | Hey You, Pikachu! | 5 |
| 3. | (1) | Mario Party 3 | 4 |
| 4. | (3) | Pokémon Gold/Silber (GB) | 11 |
| 5. | (9) | Eternal Darkness | 4 |
| 6. | (6) | Dinosaur Planet | 7 |
| 7. | (8) | Kirby 64 | 7 |
| 8. | (11) | Conker's Bad Fur Day | 21 |
| 9. | (NEU) | Mega Man 64 | 1 |
| 10. | (10) | Pokémon Puzzle League | 4 |
| 11. | (5) | Ogre Battle 64 | 2 |
| 12. | (4) | Pokémon Stadium 3 | 5 |
| 13. | (13) | Star Wars Ep. I: Battle For Naboo | 3 |
| 14. | (NEU) | Stunt Racer 64 | 1 |
| 15. | (NEU) | Pokémon Crystal (GB) | 1 |

*Das dynamische Duo Banjo und Kazooie hat es diesen Monat geschafft, die quietschfidele Rasselbande von Mario Party 3 vom Spitzenplatz zu verdrängen. Gleichzeitig kann sich Banjo-Tooie damit rühmen, am längsten in der Most-Wanted-Chartliste zu sein. Pikachu konnte einen gewaltigen Satz nach vorne machen, Hey You, Pikachu! steigt von Rang 7 auf den 2. Platz. Auf dem 9. Rang findet sich mit Mega Man 64 der höchste Neueinsteiger. Pokémon Puzzle League und Stunt Racer 64 haben eine Namensänderung erfahren.*

## An dieser Stelle stellen wir euch die Leute hinter der N-Zone und das Wertungssystem kurz vor.

**Hans Ippisch, 30** *Redaktionsdirektor*
Betätigte sich auf der Weihnachtsfeier spontan als DJ, der die gut gelaunte Meute auf der Tanzfläche ins Schwitzen und die Boxen zum Beben brachte.

**Jens Quentin, 30** *Leitender Redakteur*
Hat sich als Tennistrainer in den Dienst der Redaktion gestellt, um seinen Redaktions-Sportsfreunden bei *Mario Tennis* eine Gratis-Trainingsstunde zu erteilen.

**Matthias Glaser, 34** *Redakteur*
Feierte Silvester erstmals mit seiner Freundin in seiner neuen Heimat Nürnberg und liefert sich in den Arenen von *Pokémon Stadium Gold/Silber* heiße Gefechte.

**Michael Pruchnicki, 22** *Redakteur*
Als Spezialist für japanische Importe hat sich Michael in dieser Ausgabe der Mech-Schlacht *Custom Robo V2* und *Sin and Punishment* angenommen.

**André Horn, 27** *Redakteur*
Musste schmerzhaft feststellen, dass er als Wario auf dem *Mario Tennis*-Court meist kein Gegner, sondern nur Opfer für die eingespielten Redaktionskollegen ist.

**Stefanie Schwarz, 22** *Redakteurin*
Hat Silvester an einem Live-Rollenspiel in der Lüneburger Heide teilgenommen und zusammen mit 170 Mitspielern das neue Jahr begrüßt.

**Albrecht Ott, 29** *Redakteur*
Hat sich gefreut, dass er als waschechter Schwabe Silvester gemeinsam mit alten Freunden und Bekannten in seiner Heimat Stuttgart feiern konnte.

**Jean-Reiner Jung, 29** *Redakteur*
Als *Indiana Jones*-Fan hat Jean-Reiner Peitsche und Schlapphut ausgepackt. Reagiert seitdem auffallend allergisch auf alle Arten von Schlangen.

**Werner Spachmüller, 24** *Content Coordinator*
Stapft am liebsten mit dem brachialen Bowser über den *Mario Tennis*-Platz und vermisst in der kalten Winterzeit die Ausflüge mit seinem Motorrad.

### Redaktions-Charts

**Welche Games sind innerhalb der Redaktion besonders beliebt?**

1. Zelda: Majora's Mask (N64)
2. Indiana Jones and the Infernal Machine (N64)
3. Sin and Punishment (N64)
4. Star Wars Episode I: Battle For Naboo (N64)
5. Banjo-Tooie (N64)

N-ZONE HIT

Nur absolute Top-Spiele mit einer Gesamtwertung von mindestens 85 % erhalten von uns den begehrten N-Zone-Hitstempel.

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): April '2001

Mit diesem Import-Stempel werden noch nicht in Deutschland erhältliche Spiele gekennzeichnet.

**LIBELLE** Die Attacken von #193 Yanyanma sind ebenso farbig wie seine Erscheinung.

**DENK-ANGRIFF** Das katzenartige Psycho-Pokémon #196 Efui setzt den Psystrahl ein.

**SIEGERPOSE** Ist auch der letzte Gegner besiegt, präsentiert sich der Gewinner stolz.

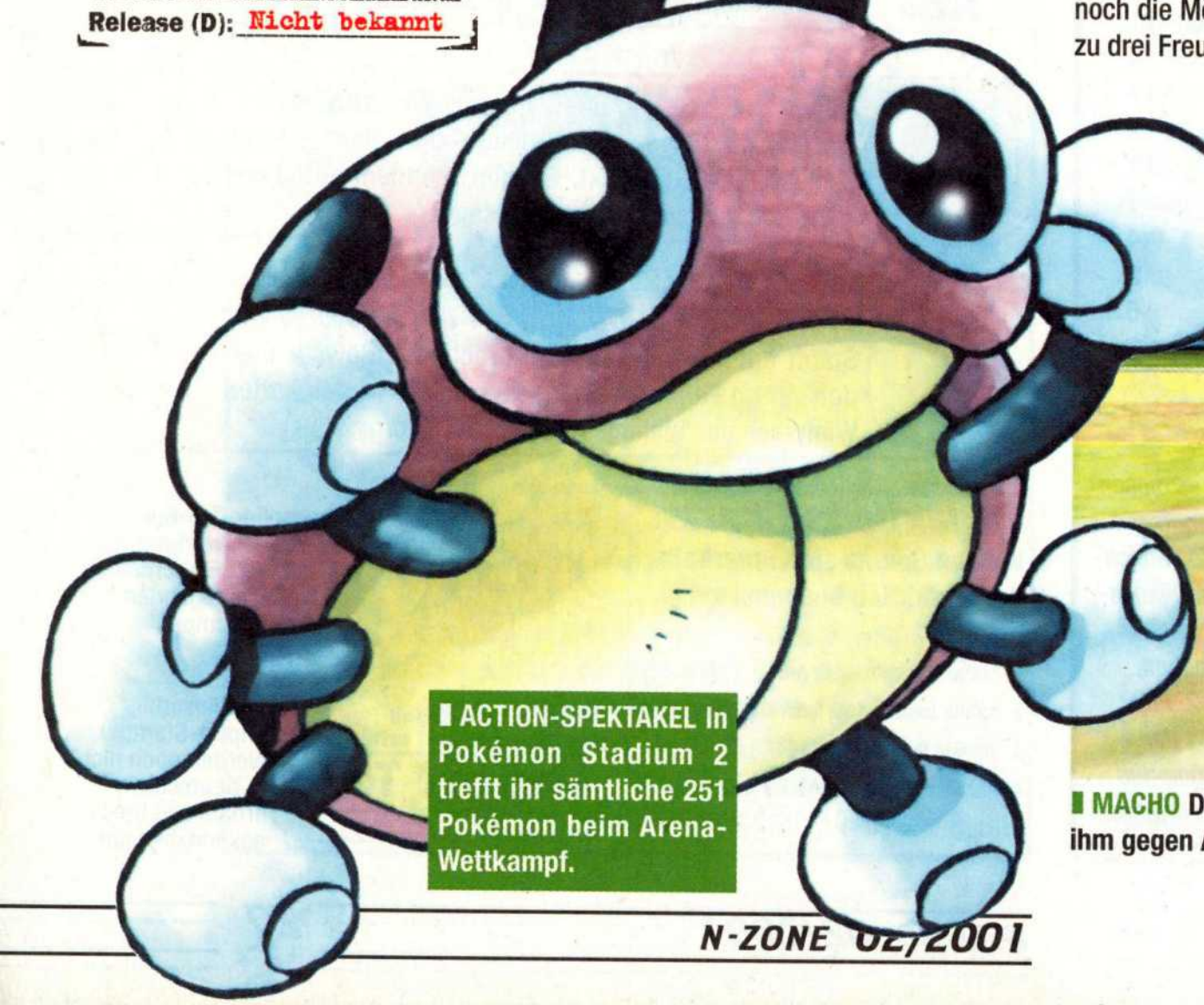
# POKÉMON STADIUM 2

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.pokemon.com

***Größer, bunter, besser: Das jüngst in Japan erschienene Pokémon Stadium 2 bietet wirklich die volle Mega-Packung Kampfspaß für Liebhaber knallharter Pokémon-Gefechte! Natürlich haben wir für euch schon mal in den neuen Pokémon-Superhit hineingeschnuppert.***

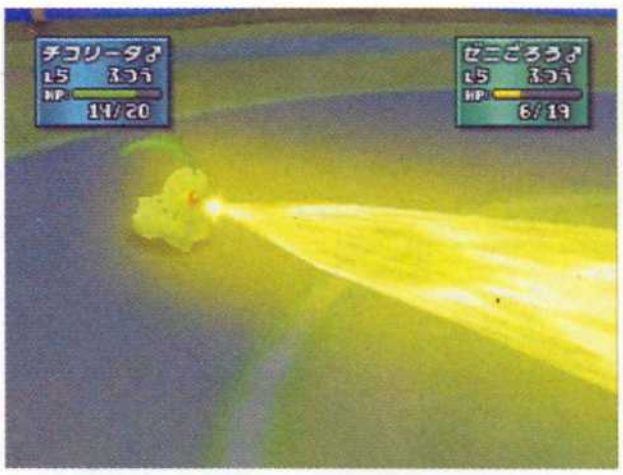
**Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!**
**Import Test**
**Release (D):** Nicht bekannt

Im vergangenen Frühjahr versetzte *Pokémon Stadium* die deutschen Pokémaniacs in helle Aufregung. Bot der erste hier zu Lande erschienene Pokémon-Titel für das Nintendo 64 doch wirklich alles, was das Fan-Herz begehrte: Sämtliche Helden der *Roten, Blauen* – und später auch *Gelben* – Game-Boy-Editionen in 3D, wirklich gelungene Kampf-Animationen, einen durchweg anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad und dazu noch die Möglichkeit, sich mit bis zu drei Freunden zugleich in neun abwechslungsreichen Minispielen auszutoben. Der beschwerliche Weg durch die verschiedenen Stadium-Cups und die Arenaleiter-Burg fesselten Tausende deutsche Pokémon-Begeisterte wochenlang an den Bildschirm und gipfelten zuletzt sogar in Nintendos offizieller Pokémon Championship 2000, bei der es deutsche Fans sogar bis zur Endausscheidung in Sydney, Australien, schafften. Doch während hier zu Lande das äußerst erfolgreiche N64-Spiel immer noch bei den Fans für Furore sorgt, ist in Japan bereits die nächste Runde der Arena-Kämpfe angebrochen – und *Pokémon Stadium 2* begeis-



**ACTION-SPEKTAKEL** In Pokémon Stadium 2 trefft ihr sämtliche 251 Pokémon beim Arena-Wettkampf.

**MACHO** Die imposanten Drohgebärden von #061 Quaputzi nutzen ihm gegen Angriffe von blitzenden Elektro-Pokémon nur wenig.




**LICHTERLOH Der Solarstrahl von #152 Chikorita braucht eine Runde zum Aufladen.**

**ABGESACKT Die Beben-Attacke hat #007 Schiggy regelrecht in den Boden gestampft.**

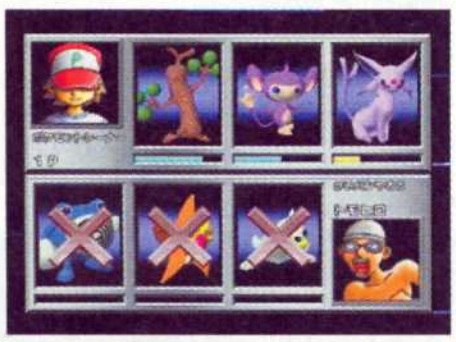
**FROSTIG #190 Eipamu hat's voll erwischt: Eis-Attacken ist es schutzlos ausgeliefert.**

tert die dortigen Fans zu Recht noch viel mehr als der Vorgänger!

### *Die neue „Stadium"-Klasse*

*Pokémon Stadium 2* (in Japan ist es eigentlich schon Teil 3 des Spiels, aber in den USA und bei uns ist es erst der zweite Teil) ist, verglichen mit dem Vorgänger, sozusagen eine Luxuslimousine neben einem alten Mofa: Denn diesmal sind nicht nur sämtliche alten, sondern auch alle 100 neuen Pokémon der *Gold/Silber*-Editionen als Leihpokémon im Modul enthalten. Selbst wer in Japan also keine der beiden brandaktuellen Game-Boy-Editionen von Pokémon besitzt, kann dadurch sofort zum Arena-Wettstreit antreten. Per Transfer Pak lassen sich aber auch (auf die vom Vorgänger bekannte Art und Weise) die selbst gefangenen und trainierten Pokémon von den *Gold/Silber*-Modulen für N64-Kämpfe rekrutieren: Nur wenige Handgriffe und schon erwachen die zweidimensionalen Game-Boy-Gefährten auf dem Fernsehschirm zu buntem, dreidimensionalem Leben. Aber damit nicht genug: Während bei *Pokémon Stadium* lediglich die Vorstufen von #030 Nidorina und #033 Nidorino ein eigenes Geschlecht

**RÄTSEL Die Fragen sind einfach – aber die Fremdsprache ...**



**SIEG Mit jedem Kampf kommt man wieder eine Runde weiter.**

## INFO

### *Maxi-Spaß mit Mini-Games*

*Im „alten" Pokémon Stadium konntet ihr euch zu viert bei insgesamt neun Mini-Games in die Schranken weisen. Bei Pokémon Stadium 2 findet – bisher leider nur – der japanische Fan gleich zwölf solcher Spiele im entsprechenden Untermenü. Ausgewählt werden die einzelnen Spiele dabei auf einem farbenfrohen Startbildschirm, der den oder die Helden des jeweiligen Games in toll animierten Großaufnahmen zeigt. Hat man sich für ein Spiel entschieden, werden zunächst die Regeln erklärt (meist sind lediglich Steuerbewegungen per Analog-Stick oder das richtige Timing beim Knöpfchendrücken von A und B erforderlich). Und dann kann's auch schon losgehen: Ob der Fan dabei mit dem japanischen #237 Kapeora zum Kreiselduell gegen Artgenossen antritt, als #122 Pantimos eine Partie Pokéball-Ping-Pong wagt oder als #225 Deribado gleich säckeweise Geschenke um die Wette hortet – der Multiplayer-Spaß ist allemal garantiert. Und die neuen Mini-Games bieten deutlich mehr Abwechslung als der Vorgänger.*

**#042 GOLBAT Ihr flattert um die Wette, weicht Magnetilos aus und sammelt Lebensherzen.**

**#122 PANTIMOS Wer von euch gewinnt im Pokéball-Ping-Pong gegen drei eurer Artgenossen?**

**#172 PICHU Als „Mini-Pikachu" leitet ihr Strom weiter oder werdet am Ende einer Runde gegrillt.**

**#113 CHANEIRA Fangt die fallenden Poké-Eier aber bloß keinen Voltobal, sonst verbrennt ihr euch!**

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.- Fr. 8–20 Uhr (Sa.- So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

## INFO

### Vertraut und neu zugleich – die Bedienmenüs

*Die Unterschiede der Bedienmenüs von Pokémon Stadium 2 zum Vorgänger sind nicht weltbewegend, aber immerhin deutlich sichtbar. So wird der Startbildschirm klar von neuen Pokémon dominiert und neben dem Stadium-Modus könnt ihr nun vorab in einem lustigen Menü-Bildschirm zusätzlich zwischen einem Trainingsmodus und einem Mehrspieler-Duell-Modus wählen. Wenn man dann aus den sechs Team-Pokémon drei für den bevorstehenden Kampf aussucht, sind jetzt buntere Farben und andere Hintergrundbilder zu bewundern. Ausgewählt werden die Pokémon jedoch wie gehabt über die A-, B- und C-Knöpfe und auch die Kampfsteuerung oder der Pokémon-Wechsel während eines Duells funktioniert nach dem bewährten Muster (Drücken der A-, B- und C-Knöpfe sowie der R- und L-Tasten). Während also die sehr eingängige Handhabung des Controllers insgesamt dieselbe bleibt, wurde Pokémon Stadium 2 eine nicht zu verachtende Grafik-Politur verpasst, die, ergänzt durch die Unmengen neuer Kampfanimationen und Spezialeffekte im Modul, für ein echtes Seh-Erlebnis oberster Güte sorgt.*

**TOLL Wählt zwischen Training, freiem Kampf und Stadium.**

**GEWACHSEN Die Areale und das Stadium sind nun größer.**

**BUNT Die Teamwahl vor dem Kampf sieht jetzt schöner aus.**

**GEGNER Optisch aufpoliert werden die Teams präsentiert.**

**TRIUMPF Nach dem Kampf wird das Siegerteam gekürt.**

**MEDAILLE Die Sieger-Orden fallen jetzt schön bunt aus.**

**EISENSCHNABEL #227 Eamudo fliegt so fix wie ein Düsenjet.**

**VOLLE WOLLE Das flauschige #179 Meripu ist ziemlich stark.**

besaßen, sind im Nachfolger nun sämtliche Pokémon entweder Männchen oder Weibchen – und beherrschen dadurch jeweils unterschiedliche Attacken, womit sich die Auswahl des richtigen Arena-Teams noch einmal deutlich spannender gestaltet. Auch drei neue Pokémon-Arten kommen nun erstmals zum Einsatz, die auf englisch „dog", „dark" und „steel" heißen (die deutschen Begriffe sind noch nicht bekannt). Die Spezialattacken dieser Pokémon im Kampfgetümmel sind allerdings ein wahrer Augenschmaus. Neben den üblichen Stadium-Cups (die jetzt sogar noch ergänzt wurden) und der Arenaleiter-Burg könnt ihr euch in *Pokémon Stadium 2* nun auch insgesamt 12 völlig neuen Mini-Games hingeben, in denen auch viele neue Pokémon im Mittelpunkt stehen. Und abseits des eigentlichen Stadiums gibt es sogar noch ein sehr ausführliches Pokémon-Quiz (leider bisher nur auf japanisch), ein äußerst lehr- und hilfreiches Wettkampf-Training, die Möglichkeit zu freien Mehrspieler-Duellen sowie noch einige weitere Extras, die das neue Stadium-Modul wirklich zu etwas ganz Besonderem machen: Während also die eingängige Steuerung und das Spielprinzip des Vorgängers komplett übernommen wurde, steckt *Pokémon Stadium 2* darüber hinaus so randvoll mit Erweiterungen, packender Kampf-Action und unterhaltsamen Neuerungen, dass es nicht nur eingefleischten Fans den Atem verschlagen dürfte – wenn der Titel eines Tages auch in Deutschland erscheint. Bisher ist allerdings ein deutscher Release-Termin noch nicht bekannt.

*Matthias Glaser*

**MAMMUT?! Das japanische #221 Inomu verfügt über mächtige Eis- und Gesteins-Attacken: Klarer Vorteil gegenüber Feuer-Pokémon.**

**KÄFER Das japanische #165 Redeiba setzt Sternschauer ein.**

**TRIUMPF Obwohl #025 Pikachu ein „Oldie" ist, bleibt er Sieger.**

## MEINE MEINUNG!

*Pokémon Stadium war grandios, der Nachfolger ist noch besser! Nicht nur, dass durch die hinzugekommenen 100 neuen Pokémon und ihre Spezialfähigkeiten Optik-Genüsse ohne Ende auf den Fan einstürmen. Auch die beliebten Mini-Spiele wurden deutlich erweitert und „nebenbei" gleich noch Special Features wie ein wirklich anspruchsvolles Pokémon-Quiz integriert, so dass wochenlange Spannung und Abwechslung mit Pokémon Stadium 2 garantiert ist.*

*Matthias*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|

## BEWERTUNG

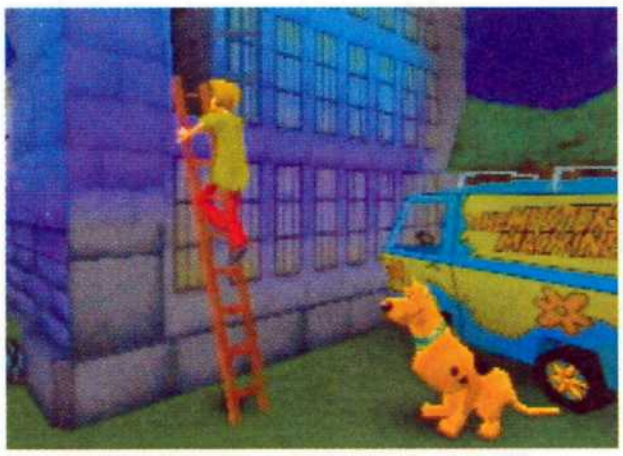
*Titel: .....Pokémon Stadium 2*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1-4*
*Save Game: .....Modulintern*
*Rumble-Pak-Unterstützung. .....Nein*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels: .....Über 96 Kampfrunden*
*Preis: .....Nicht bekannt*
*Hersteller:.....Nintendo*
*Sprache:.....Japanisch*
*BRD Veröffentlichung:..Nicht bekannt*
*Import aus:.....Japan*
*Störfaktor Sprache:.....Hoch*

*Grafik: .....93%*
*Sound: .....90%*
*Dauerspaß: .....96%*

*Gesamtwertung:* **94%**

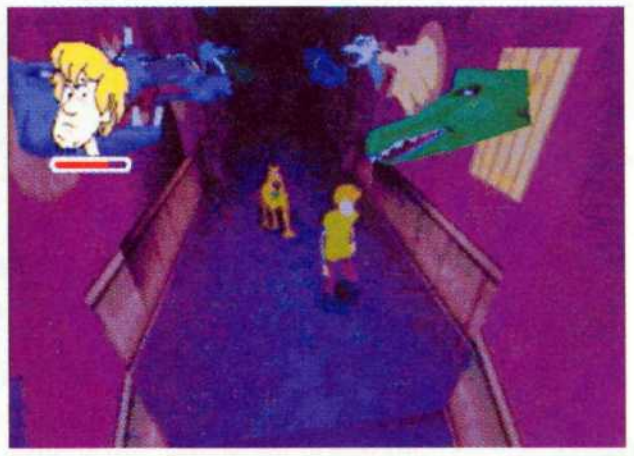
IMPORT

*Beurteilung: Das bewährte Spielprinzip des Vorgängers lässt euch, trotz Sprachbarriere, selbst bei der Japan-Variante direkt ins Kampfgeschehen einsteigen. Alle 251 Pokémon aus Gold/Silber, neue Attacken, zusätzliche Special Features und dazu diesmal noch die Großpackung Mini-Games lassen das Fan-Herz höher schlagen.*



MUSEUMSLEITER Shaggy und Scooby Doo nehmen vorsichtshalber den Hintereingang.

KULTURBEFLISSEN Mit seinem coolen Gang besucht Shaggy die Halle der Präsidenten.



KURIOSITÄTENKABINETT Der Hausherr hier besitzt merkwürdige Trophäen.

# SCOOBY DOO! CLASSIC CREEP CAPERS

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
**Import Test**
Release (D): Ende März

- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: THQ
- **Internet**: www.thq.de

***Shaggy und sein berühmter Hund Scooby Doo sind weder besonders clever noch besonders mutig. Zum Glück haben sie einige Freunde, die ihnen helfen, Rätsel zu lösen.***

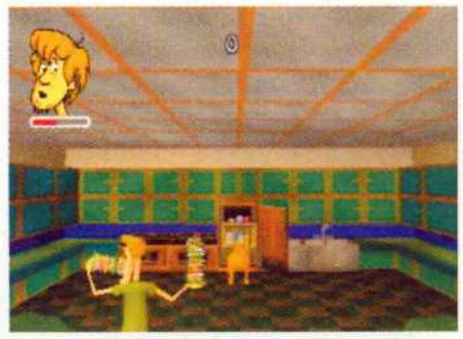
Museumsbesuche sind heutzutage bei der Jugend nicht gerade beliebt. Zu wenig Action und Aufregung, würden wohl die meisten Kids meinen. Ganz anders sieht es aus, wenn Zeichentrickköter Scooby Doo mit Herrchen Shaggy im Musentempel unterwegs ist. Abenteuer und Spannung sind da garantiert. Dabei hatten die beiden eigentlich gar keine Lust auf Kunst. Auf dem Heimweg vom Kino führt sie eine mysteriöse Autopanne ins Museum. Merkwürdig geht es nicht nur da zu. Ihr steuert Shaggy durch vier verschiedene Welten und sucht nach Hinweisen. Drei der Umgebungen sind dabei schon aus der Fernsehserie bekannt, die letzte ist brandneu gestaltet. Das ist grafisch nett gelungen. Die Gegenden bringen Cartoon-Flair rüber und die Figuren sehen aus wie im Fernsehen. Shaggy schlurft ziemlich locker durch die Welt, während sein Hund Scooby Doo lustig um ihn herumhüpft. Der Kläffer fängt aber schnell an zu nerven. Er steht die meiste Zeit im Weg rum und drängt den Protagonisten manchmal in Ecken, in die er gar nicht wollte. Sonst ist den Entwicklern aber ein durchaus lustiges Adventure gelungen. Wichtig war ihnen dabei, auf Gewalt zu verzichten. So kann Shaggy nicht verletzt werden, er verliert nur seinen Mut. Sein Gemütszustand ist dabei am Gesichtsausdruck links oben auf dem Bildschirm zu erkennen. Gerät er in Panik, haut er ab und ihr müsst den Abschnitt neu anfangen. Ihr könnt ihm aber Mut zurückgeben, indem ihr ihn etwas essen lasst. In jeder Umgebung ist eine Küche, wo ihr Shaggy in einem Geschicklichkeitsspiel riesige Sandwiches belegen könnt.

*Albrecht Ott*

## MEINE MEINUNG!

*Zwar konnte Scooby Doo hier zu Lande nie den Ruhm ernten, den er in seiner Heimat USA längst erlangt hat, aber witzig ist er trotzdem. Auch in seinem ersten Auftritt auf dem N64 kann er überzeugen. Mit bunter Grafik, recht einfachen Rätseln und harmlosen Gegnern spricht er vielleicht eher die Jüngeren an. Doch wer Cartoons mag und gerne Mysterien auf den Grund geht, ist mit Classic Creep Capers gut beraten.* *Albrecht*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|



HEISSHUNGER Durch Sandwiches steigt der Mut-Messer.

FEIGLINGE Mut ist nicht die größte Charaktereigenschaft der Hauptfiguren.

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | ..Scoopy Doo! Classic Creep Capers |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Save Game: | Controller Pak |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | ..Nein |
| Levels: | 4 Welten |
| Preis: | DM 139,95 |
| Hersteller: | THQ |
| Sprache: | Englisch |
| BRD-Veröffentlichung: | .....Ende März |
| Import aus: | USA |
| Störfaktor Sprache: | Mittel |

Grafik: .....76%
Sound: .....71%
Dauerspaß: .....72%

IMPORT

Gesamtwertung: **73%**

# MARIO PARTY 3

***Wenn Stimmungskanone Mario ein Fest gibt, verspricht das viel Vergnügen für alle Gäste. Auch seine dritte Party bietet erneut abwechslungsreiche Mini-Games und witzigen Brettspielspaß.***

Noch nicht offiziell!
**Import Test**
In Deutschland erhältlich!

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-4
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

Im Mario Land ist mal wieder die Hölle los. Mario, Luigi, Yoshi, Donkey Kong, Peach und Wario sind angetreten, auf fünf verschiedenen Spielbrettern den Sieger zu ermitteln. Zum ersten Mal haben sie auch Waluigi und Daisy zu ihrer Party eingeladen. Und wenn diese acht beliebten Nintendo-Maskottchen eine Feier veranstalten, dann geht es auf jeden Fall bunt und lustig zu. Vom Spielprinzip her hat sich im Vergleich zu den beiden Vorgängern nicht viel geändert. Ihr jagt auf den Spielbrettern mit bis zu vier Spielern nach Sternen und Münzen. Die Gestaltung der Abenteuerwelten ist aber nicht die einzige Neuerung: Es gibt jetzt auch den „Dual Mode", bei dem ihr mit einem Helfer zusammen die Bretter durchquert und ein anderes Team zu besiegen versucht. Auch in dieser Variante stehen fünf absolut neue Umgebungen zur Verfügung, so dass die Auswahl mit zehn Gebieten recht groß ist. Doch so wichtig ist diese Auswahlmöglichkeit eigentlich nicht: Entscheidend sind wie immer die Mini-Spiele, die ihr gewinnen müsst, um Sterne und Gegenstände zu ergattern.

## Massenhaft Spielspaß

Dabei haben sich die Entwickler einiges einfallen lassen: Ganze 70 komplett neue Spielchen haben sie sich für euch ausgedacht. Dort gibt es unterschiedliche Varianten: Entweder spielt jeder gegen jeden, einer gegen drei oder zwei gegen zwei. Und im Item-Spiel tritt ein einzelner Spieler an und versucht etwa, sich mit einem gezielten Baseballschlag einen nützlichen Ge-

**MASSENAUFLAUF**
Alle Freunde sind gekommen, jetzt kann die Party losgehen.

**SIEG!** Ob sich Mario da nicht ein bisschen zu früh freut?

KLATSCH! Der schnellste Fliegenklatscher gewinnt.

BRÜDER, ZUR SONNE! Ein Wettklettern Richtung Himmel.

genstand zu sichern. Oder ihr landet beim Schaukelweitsprung auf Kisten, deren Inhalt ihr dann behalten dürft. Auch das ist schon lustig, richtig los geht der Spaß aber in den Mehrspielervarianten. Die Mini-Spiele machen ihrem Namen zwar alle Ehre: Sie sind recht kurz und fordern nicht gerade extreme Fingerfertigkeit. Aber gerade dadurch machen sie unheimlich Spaß. Nach einer Trainingsrunde hat man auch mit japanischer Anleitung die meisten verstanden und kann gleich loslegen. Bei den Zwei-gegen-zwei-Varianten ist da Teamwork gefragt. Einmal müsst ihr etwa ein Feuer löschen, das sich auszubreiten droht. Einer bedient die Wasserpumpe, während sein Mannschaftskamerad mit dem Schlauch auf die Brandherde zielt. Wer lieber alleine kämpft, wird auch bedient. In den Einer-gegen-alle-Versionen versucht der Spieler, der am Zug ist, die anderen auf irgendeine Art aus dem Spiel zu werfen. Die tun natürlich alles, um drinzubleiben. Das ist nicht immer leicht. Ein anderes Mal stehen die drei Gegner auf einer rotierenden Scheibe, während der Alleinspieler mit Steinen nach ihnen schleudert. Es

AUF TAUCHSTATION Die Wasserminen dürfen die Schwimmer nicht berühren. Und dann kommt auch noch der riesige Fisch.

## INFO

### Die Spielbretter – Fünf Themenwelten sorgen für Partylaune

*Obwohl das Herz von Mario Party 3 nach wie vor natürlich die abwechslungsreichen Mini-Spiele sind, kommt auch den Spielbrettern eine große Bedeutung zu. Hier lauft ihr rum, um überhaupt erst zu den Mini-Spielen zu gelangen. Die fünf Bretter des Vierspielermodus sind alle entsprechend ihres Themas gestaltet. Da gibt es eine winterliche Landschaft, eine Welt der Tiefsee, die gruselige Höhle, einen Wald und eine Wüste. Dort geht es dann darum, als Erster möglichst viele Sterne zu sammeln. Die bekommt ihr mit Glück beim Würfeln, Geschick in den Mini-Spielen und klugem Einsatz eurer Münzen. Aber Vorsicht, auch die Gegner sind ausgeschlafen!*

GLATTEIS In der Winterlandschaft stehen nicht nur süße Schneemänner herum.

GREEN SUBMARINE Was man nicht so alles auf dem tiefen Meeresgrund findet.

ÖDE GEGEND Die Wüste hat viel Ödnis und nicht allzu viel Abwechslung zu bieten.

ZURÜCK ZUR NATUR Selbst im Waldidyll kann es zu bösen Überraschungen kommen.

UNTERIRDISCH In der Höhle treten allerhand gruselige Gestalten und Kulissen auf.

ÜBERSICHT Mit der Z-Taste könnt ihr das Spielbrett in seiner Gesamtheit betrachten.

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.-Fr. 8–20 Uhr (Sa.-So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

**WEGGABELUNG** Peach muss sich überlegen, welcher Pfad schneller ans Ziel führt. Ein einziges Feld darf sie noch weiterziehen.

**HOMERUN** Luigi darf jeden Gegenstand behalten, den er mit dem Baseball trifft. Die meisten davon kann er gut gebrauchen.

**SPOTLIGHT** Daisy kann dem Scheinwerfer noch ausweichen.

**KOPFNUSS** Einen starken Stoß halten die Brocken nicht aus.

gibt aber auch friedlichere Varianten. Beim Versteckspiel haben drei Figuren eine bestimmte Zeitspanne, sich vor den aufmerksamen Augen des Suchenden zu verbergen. Der hat dann drei Versuche, alle zu finden. Gelingt ihm dies nicht, bleiben die Münzen bei den Gegnern. Manchmal muss sich aber auch der Einzelspieler verstecken. In einer Variante schwimmt er zum Beispiel in einem Pool durch die Gegend. Die Gegner versuchen dann, ihn mit einem Scheinwerfer anzustrahlen. Haben alle drei ihren Scheinwerfer auf ihn gerichtet, so erscheint ein Käfig, der den Schwimmer gefangen nimmt. Gar nicht so einfach, sich in einem winzigen Becken verborgen zu halten! Wasser spielt sowieso eine gewichtige Rolle bei den Minispielen. Vor allem Rennen jeder Art finden häufig im Nassen statt. Hier gibt es sogar Wettbewerbe, die ein bisschen mehr Fingerfertigkeit erfordern. Bei einem Rennen müsst ihr vor einem Riesenfisch fliehen, auf dem Weg noch unter Wasserminen hindurchtauchen und gleichzeitig als Erster ins Ziel kommen. Ein anderes Rennen geht zwar nur im Kreis, doch sind die Kurven mit Booten schwer zu kriegen und die Gegner stark. Auch auf dem Land gibt es aber Jeder-gegen-jeden-Ausscheidungen. An das klassische *Mario Brothers* erinnert das Spiel, bei dem die Figuren mit gezielten Kopfstößen in der Luft schwebende Steine zermalmen müssen. Wer dabei den richtigen erwischt, wächst zu einem Riesen, der dann die anderen Figuren aus dem Raum werfen kann. Und schließlich geht es noch in die Luft. Beim Turmwettklettern dienen fliegende Kisten als Aufzug. Wer auf diese Weise alle Hindernisse umschifft und zuerst die Spitze erreicht, hat gewonnen.

**ENTDECKT!** Gleich zwei haben sich das gleiche Versteck geteilt. Mit dem richtigen Knopfdruck hat Peach beide gefunden.

### *Aufgepeppter Alleinspielermodus*

Wie seine Vorgänger bringt auch *Mario Party 3* am meisten Spaß, wenn man es zu mehreren spielt. Alleine macht es einfach nicht so viel Laune. Das liegt hauptsächlich daran, dass man auf dem Spielbrett die Züge der computergesteuerten Figuren in voller Länge miterleben muss. Auf die Dauer geht einem das doch etwas auf die Nerven. Hier wäre es gut gewesen, wenn man sie überspringen könnte und nur das Ergebnis sieht. Trotzdem ist der Alleinspielermodus ein bisschen aufgepeppt worden. So könnt ihr alle Minispiele, denen ihr schon einmal auf dem Spielbrett begegnet seid, auch einzeln anwählen.

*Albrecht Ott*

**HOLZHAMMERMETHODE** Hier holt sich Peach Gegenstände.

### *MEINE MEINUNG!*

*Bei Fortsetzungen erfolgreicher Titel ist Vorsicht angebracht: Oft handelt es sich einfach um einen Aufguss der Hits ohne wirkliche Neuerungen. Nicht so bei Mario Party 3. Zwar hat sich am Spielkonzept wenig geändert und auch grafisch erinnert das Spiel stark an die Vorläufer. Aber mit 70 neuen Minispielen wird dem Spieler viel Originelles geboten. Und die Möglichkeit, die Spielchen einzeln anzuwählen, ist eine echte Verbesserung.*

*Albrecht*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

### *BEWERTUNG*

*Titel:* ..... *Mario Party 3*
*System:* ..... *Nintendo 64*
*Genre:* ..... *Action*
*Spieler:* ..... *1-4*
*Save Game:* ..... *Modulintern*
*Rumble-Pak-Unterstützung:* ..... *Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung:* ..... *Ja*
*Levels:* ..... *10 Bretter, 70 Minispiele*
*Preis:* ..... *Ca. DM 140,-*
*Hersteller:* ..... *Nintendo*
*Sprache:* ..... *Japanisch*
*BRD Veröffentlichung:* *Nicht bekannt*
*Import aus:* ..... *Japan*
*Störfaktor Sprache:* ..... *Hoch*

*Grafik:* ..... *83%*
*Sound:* ..... *73%*
*Dauerspaß:* ..... *85%*

*Gesamtwertung:* **84%**

IMPORT

ZUSAMMEN ALS IHR PARTNER FÜR GAMES VON A-Z

Theo KRANZ VERSAND · Joysoft · gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

# BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

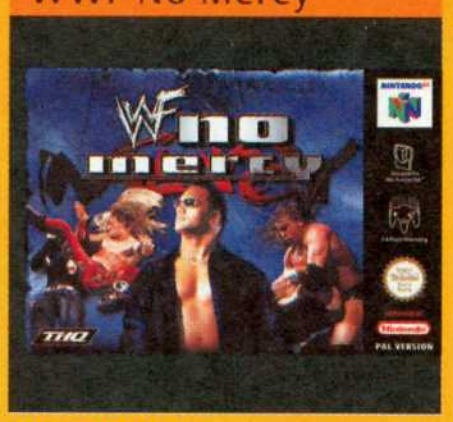
TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00) UHR BESTELLEN ...

## AKTUELLE SPIELEHIGHLIGHTS

Zelda: Majora's Mask

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT259
ERHÄLTLICH
DM 129.95

WWF No Mercy




**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT262
ERHÄLTLICH
DM 109.95

## NINTENDO 64

porto-freie Sonder-lieferung*

**Nintendo 64 Pokémon Edition**
Art. Nr.: N64HD012
ERHÄLTLICH
DM 249.00

Mickey's Speedway

JETZT vorbestellen

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT271
ERHÄLTLICH
DM 129.95

Donald Duck Quack Attack

AB SOFORT

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT265
ERHÄLTLICH
DM 99.95

### NINTENDO 64

| | | |
|---|---|---|
| Nintendo 64 Pokémon Design | | DM 249.00 |
| N64 Controller | | DM 49.95 |
| Expansion Pak | | DM 64.95 |
| Transfer Pak | | DM 39.95 |
| Jolt Pack | | DM 12.95 |
| Jolt Pack incl.Memory | | DM 19.95 |
| Xploder 64 | | DM 89.95 |
| 1080° Snowboarding | | DM 89.95 |
| Aidyn Chronicles | FEB 01 | DM 99.95 |
| Batman of the Future | FEB 01 | DM 99.95 |
| Bond:Welt ist nicht genug | | DM 119.95 |
| Banjo-Kazooie | | DM 89.95 |
| Blues Brothers 2000 | | DM 79.95 |
| Command & Conquer | | DM 99.95 |
| Castlev.Legacy o.Darkness | | DM 99.95 |
| Diddy Kong Racing | | DM 89.95 |
| Disney 's Winnie Puuh | FEB 01 | DM 99.95 |
| Donald Duck Quack Attack | | DM 99.95 |
| Excitebike 64 | JAN 01 | DM 109.95 |
| F1 Racing Championship | | DM 109.95 |
| Hybrid Heaven | | DM 89.95 |
| Int.Superstar Soccer 2000 | | DM 99.95 |
| Int.Track&Field Summer G. | | DM 99.95 |
| Lego Racers | | DM 99.95 |
| Mario Tennis | | DM 119.95 |
| Mario Party 2 | | DM 119.95 |
| Mickey 's Speedway USA | | DM 129.95 |
| Perfect Dark | | DM 119.95 |
| Pokemon Snap | | DM 129.95 |
| Rayman 2 | | DM 109.95 |
| Ridge Racer 64 | | DM 99.95 |
| Ready 2 Rumble Boxing | | DM 89.95 |
| SB Pokemon Snap | | DM 24.95 |
| Pokémon Stadium | | DM 139.95 |
| SB Pokémon Stadium | | DM 24.95 |
| Power Rangers | | DM 109.95 |
| Scooby Doo | FEB 01 | DM 109.95 |
| Starcraft | FEB 01 | DM 119.95 |
| Star Wars EP1 Racer | | DM 99.95 |
| Super Smash Brothers | | DM 89.95 |
| San Francisco Rush 2049 | | DM 99.95 |
| Tom &Jerry | | DM 99.95 |
| Turok III | | DM 79.95 |
| WWF No Mercy | | DM 109.95 |
| Zelda -Majora ´s Mask | | DM 129.95 |
| SB Zelda Majors Mask | | DM 24.95 |
| Zelda Ocarina of Time | | DM 109.95 |
| SB Ocarina of Time | | DM 24.95 |
| Yoshi´s Story -Y.Island 2 | | DM 89.95 |

### GAMEBOY

| | | |
|---|---|---|
| Game B.Color versch.Farben | | DM 139.95 |
| Game B.Camera versch.Farben | | DM 59.95 |
| AC-Adapter Blaze | | DM 9.95 |
| Tragetasche Blaze (liscense) | | DM 24.95 |
| Link Kabel Blaze | | DM 9.95 |
| Xploder | | DM 69.95 |
| Xploder Fun | | DM 44.95 |
| Flexi Light Blaze | | DM 19.95 |
| Graphic Kit GBC versch.Motive | | DM 9.95 |
| Color Power Set (Akku+Netz) | | DM 39.95 |
| Game Boy Spielhüllen 5St. | | DM 9.95 |
| Army Men II | | DM 59.95 |
| Army Men: Air Comba t | | DM 59.95 |
| Army Men: Sarges Heroes 2 | | DM 59.95 |
| Blade | | DM 59.95 |
| Bond Welt ist nicht genug | JAN 01 | DM 69.95 |
| Buffy The Vampire Slayer | | DM 59.95 |
| Buzz Lightyear St.Command | JAN 01 | DM 59.95 |
| Cannon Fodder | | DM 59.95 |
| Chicken Run | | DM 59.95 |
| Dave Mira Freestyle BMX | | DM 59.95 |
| Der König der Löwen 2 | JAN 01 | DM 59.95 |
| Disney 's Dschungelbuch | | DM 59.95 |
| Donald Duck Quack Attack | | DM 59.95 |
| Donkey Kong Country | | DM 64.95 |
| Dragon Quest Monsters | | DM 64.95 |
| DSF Carl Lewis Athletics | | DM 59.95 |
| F1 Racing Championship | | DM 64.95 |
| F1 Championship Seas.2000 | | DM 69.95 |
| Gauntlet Legends | JAN 01 | DM 59.95 |
| Int.Superstar Soccer 2000 | | DM 59.95 |
| Int.Track&Field Summer G. | | DM 59.95 |
| International Karate 2000 | | DM 59.95 |
| Käpt 'n Blaubär | JAN 01 | DM 54.95 |
| Lego Alpha Team | | DM 59.95 |
| Lego Racers | JAN 01 | DM 59.95 |
| Lego Stunt Rally | JAN 01 | DM 59.95 |
| Merlin | JAN 01 | DM 69.95 |
| Metal Gear Solid | | DM 59.95 |
| Micro Machines 3 | | DM 59.95 |
| Monkey Punscher | | DM 49.95 |
| Moorhuhnjagd | | DM 59.95 |
| MTV Sports:Ultimate BMX | | DM 59.95 |
| Playmobil Laura GBC | | DM 59.95 |
| Power R.Lightspeed Rescue | | DM 59.95 |
| Poket GT Racing | | DM 59.95 |
| Pokémon Blaue Edition | | DM 69.95 |
| Pokémon Rote Edition | | DM 69.95 |
| SB Pokémon rot/blau | | DM 9.95 |
| Pokémon Gelbe Edition | | DM 69.95 |
| SB Pokemon gelb | | DM 24.95 |
| Pokemon Pinball | | DM 69.95 |
| Pokemon Trading Card Game | | DM 69.95 |
| SB Pokemon Trading Card | | DM 24.95 |
| Qix | | DM 49.95 |
| Road Rash | | DM 69.95 |
| Road to Eldorado | | DM 59.95 |
| Tom & Jerry | | DM 59.95 |
| The Mummy | | DM 59.95 |
| The Grinch | | DM 59.95 |
| Track&Field Summer Games | | DM 59.95 |
| UNO | | DM 59.95 |

The Grinch

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC346
ERHÄLTLICH
DM 59.95

The Mummy

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC347
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Wario Land 3

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC215
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Biene Maja

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC244
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Mario Golf

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC105
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Moorhuhnjagd

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC247
ERHÄLTLICH
DM 59.95

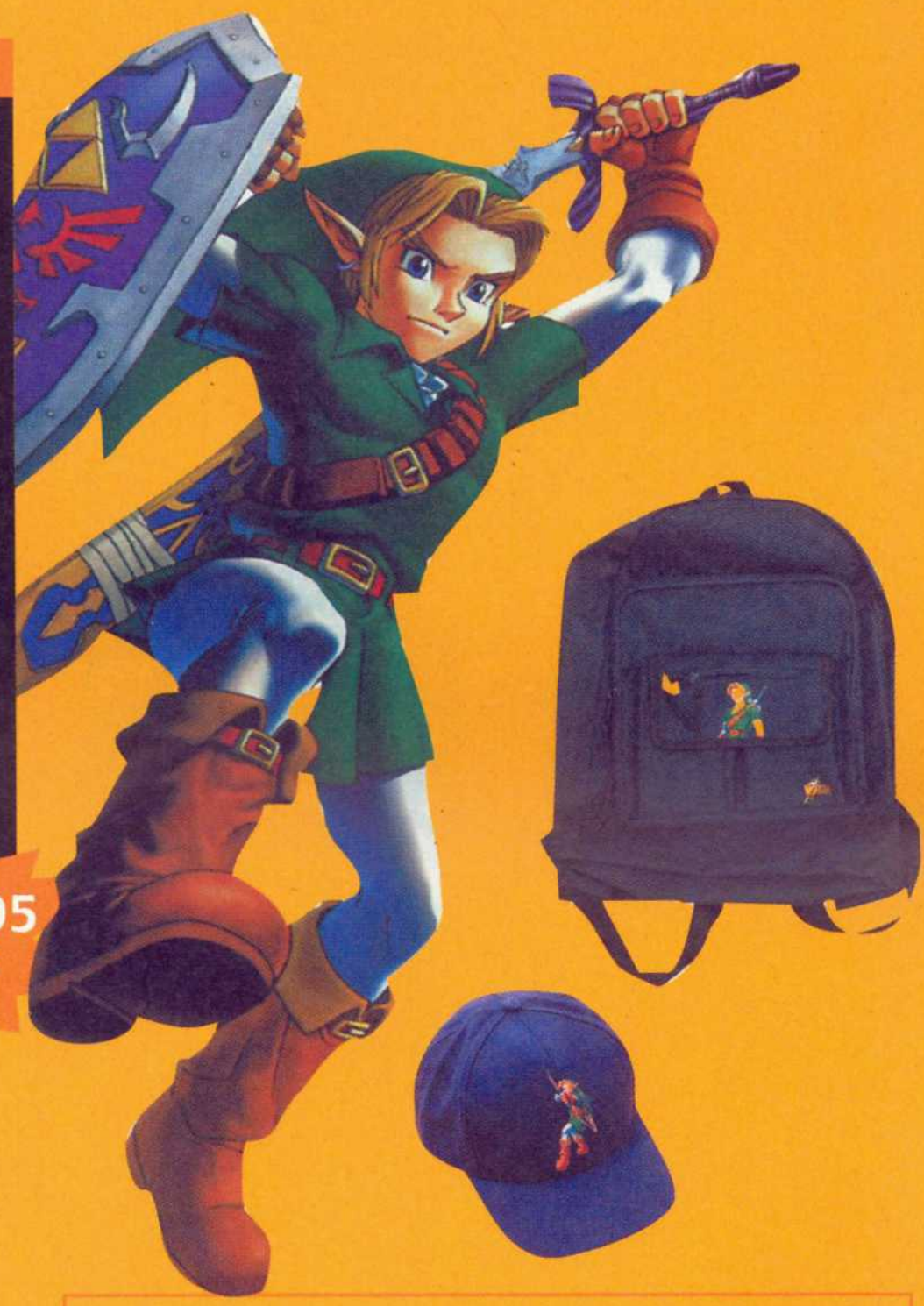
gameplay™ THE GATEWAY TO GAMES

# Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

## INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

**... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN**

Zelda: Majora's Mask



DM 129.95

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT259
ERHÄLTLICH

| | |
|---|---|
| **Armbanduhr Kunststoff** | DM 49.95 |
| **Armbanduhr Metall** | DM 69.95 |
| **Baseball Cap** | DM 39.95 |
| **Tasse** | DM 19.95 |
| **Sweatshirt grau** | DM 59.95 |
| **Sweatshirt schwarz** | DM 59.95 |
| **Statue 40cm** | DM 69.95 |
| **T-Shirt schwarz** | DM 24.95 |
| **T-Shirt weiß** | DM 24.95 |

gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

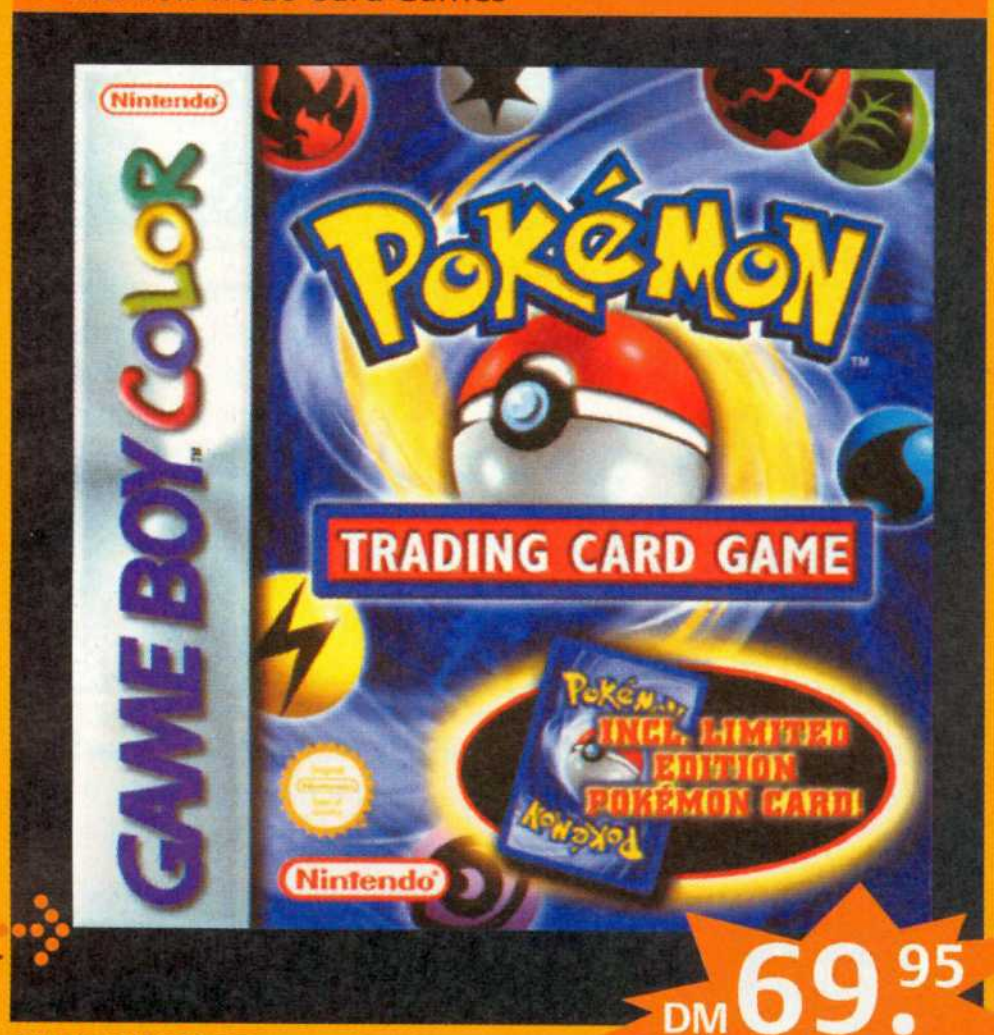
# Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay

# INTERNET: WWW.GAMEPLAY.DE

**... ODER RUND UM DIE UHR IM INTERNET BESTELLEN**

## DAS TOP SPIEL DES MONATS

### Pokémon Trade Card Games




porto-freie Sonder-lieferung*

DM 69.95

**GAMEBOY COLOR**
Art. Nr.: GBC332
ERHÄLTLICH

| | | | |
|---|---|---|---|
| Woody Woodpecker Racing | JAN 01 | DM | 59.95 |
| Xtreme Wheels | | DM | 49.95 |
| WWF No Mercy | JAN 01 | DM | 59.95 |
| Zelda -Links Awakening | | DM | 64.95 |
| **NINTENDO MINI CLASSICS** | | | |
| Donkey Kong | | DM | 9.95 |
| Fire | | DM | 9.95 |
| Mario´s Cement Factory | | DM | 14.95 |
| Octopus | | DM | 9.95 |
| Paracute | | DM | 9.95 |
| **PSOne** | | | |
| 102 Dalmatiner | JAN 01 | DM | 89.95 |
| Alundra 2 | | DM | 49.95 |
| Arielle 2 Sehns.n.d.Meer | | DM | 89.95 |
| Aladdin-Nasiras Rache | | DM | 89.95 |
| Buzz Lightyear St.Command | JAN 01 | DM | 79.95 |
| Crash Bash | | DM | 89.95 |
| Donald Duck Quack Attack | | DM | 79.95 |
| Disnsy´s Dinosaurier | | DM | 79.95 |
| Disney´s Winnie Puuh | | DM | 49.95 |
| Digimon World | JAN 01 | DM | 79.95 |
| Landmaker | | DM | 49.95 |
| Muppet Monster Adventure | | DM | 59.95 |
| Pac Man World | | DM | 69.95 |
| Rayman Engl.für Anfänger | | DM | 34.95 |
| Rayman Les.+Rech. 1+2 Klasse | | DM | 34.95 |
| Rayman Les.+Rech. 3+4 Klasse | | DM | 34.95 |
| Ruff & Tumble | | DM | 39.95 |
| R2R Boxing Round 2 | | DM | 79.95 |
| Sesam Straße Street Sports | | DM | 49.95 |
| Spyro 3 Year ot t.Dragon | | DM | 89.95 |
| Spiderman | | DM | 79.95 |
| Street Scooters | | DM | 49.95 |
| Techno Mage | JAN 01 | DM | 89.95 |
| The Grinch | | DM | 79.95 |
| Tom&Jerry allein zu Haus | | DM | 49.95 |
| UEFA Ch.League 00/01 | | DM | 49.95 |
| Wer wird Milionär ? | JAN 01 | DM | 69.95 |
| WWF Smack Down 2 | | DM | 89.95 |
| Wild Rapids | | DM | 49.95 |

porto-freie Sonder-lieferung*

### PSOne VALUE SERIE

| | | |
|---|---|---|
| Anna Kournikowas Tennis | DM | 29.95 |
| Air Combat | DM | 29.95 |
| Alien Trilogy | DM | 29.95 |
| Box Champions 2000 | DM | 29.95 |
| Bundesliga Stars 2000 | DM | 29.95 |
| Bust a Move 4 | DM | 29.95 |
| Castrol Honda Superbike | DM | 29.95 |
| C&C Alarmstufe Rot | DM | 29.95 |
| Die 24 Stunden v. Le Mans | DM | 29.95 |
| Dune 2000 | DM | 29.95 |
| Eagle One Harrier Attack | DM | 29.95 |
| Jurassic P.Warpath | DM | 29.95 |
| Moto Racer 2 | DM | 29.95 |
| Micro Machines V3 | DM | 29.95 |
| NBA Live 2000 | DM | 29.95 |
| Populous | DM | 29.95 |
| Porsche Challenge | DM | 29.95 |
| RC Stunt Copter | DM | 29.95 |
| Ridge Racer | DM | 29.95 |
| Resident Evil 1 | DM | 29.95 |
| Superbikes 2000 | DM | 29.95 |
| Shadowman | DM | 29.95 |
| Speed Freaks | DM | 29.95 |
| Tekken | DM | 29.95 |
| True Pinball | DM | 29.95 |
| TOCA Touring Car | DM | 29.95 |
| V-Rally 1 | DM | 29.95 |
| Worms | DM | 29.95 |
| Wing Over 2 | DM | 29.95 |

### PSOne PLATINUM/CSC

| | | |
|---|---|---|
| A Bugs Life | DM | 49.95 |
| Asterix:Streit um Gallien | DM | 44.95 |
| Bugs Bunny:Auf Zeitreise | DM | 44.95 |
| Cool Boarders 3 | DM | 49.95 |
| Colin McRae | DM | 49.95 |
| Cras Team Racing | DM | 49.95 |
| Cras Bandicoot 3 | DM | 49.95 |
| Die Schlümpfe | DM | 44.95 |
| Driver | DM | 49.95 |
| Final Fantasy VII | DM | 49.95 |
| Final Fantasy VIII | DM | 49.95 |
| Gran Turismo | DM | 49.95 |
| Gran Turismo II | DM | 49.95 |
| Lucky Luke | DM | 44.95 |
| Medievil | DM | 49.95 |
| Metal Gear Solid | DM | 49.95 |
| Need for Speed IV | DM | 49.95 |
| Rayman | DM | 29.95 |
| Ridge Racer 4 | DM | 49.95 |
| Spyro 2 | DM | 49.95 |
| Tarzan | DM | 49.95 |
| Tekken III | DM | 49.95 |
| Tomorrow Never Dies | DM | 49.95 |
| Toy Story | DM | 49.95 |
| Tony Hawk Skateboarding | DM | 49.95 |
| TOCA 2 Touring Car | DM | 49.95 |
| Tomb Raider 3 | DM | 49.95 |
| Tomb Raider 4 | DM | 49.95 |
| Wacky Races | DM | 44.95 |

### Spyro 3 Year of Dragon

**PSOne**
Art. Nr.: SONYD1375
ERHÄLTLICH
DM 89.95

### Donald Duck

AB SOFORT

**PSOne**
Art. Nr.: SONYD1363
ERHÄLTLICH
DM 79.95

### Digimon World

JETZT vorbestellen

**PSOne**
Art. Nr.: SONYD1352
JAN 01
DM 79.95

### Rayman Platinum

AB SOFORT

**PSOne**
Art. Nr.: SONYD431
ERHÄLTLICH
DM 29.95

## Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie unseren kompletten Katalog an.

**Lieferung innerhalb Deutschlands:** Versandkosten: Post Nachnahme: 2.95 DM zzgl. NN-Gebühr. UPS Nachnahme: 16.50 DM. Vorkasse (nur Euroscheck bis 200.- DM) oder Kartenzahlung: 2.95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variiren. Alle Angebote solange Vorrat reicht .

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren; lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme – Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# Wenn wir's nicht haben – dann hat's keiner

# BESTELL-HOTLINE: 0931 - 35 45 245

**TELEFONISCH VON 8.30 - 20.00 UHR (SA. + SO. 9.30 - 18.00 UHR) BESTELLEN ...**

## PREISHAMMER !!!

### NINTENDO 64

| | | |
|---|---|---|
| F1 World GP II | DM | 39.95 |
| NBA Jam 2000 | DM | 59.95 |
| NBA Pro 98 | DM | 19.95 |
| NHL Pro | DM | 19.95 |
| Premier Manager 64 | DM | 39.95 |
| Rakuga Kids | DM | 19.95 |
| Shadowman | DM | 49.95 |
| South Park | DM | 49.95 |
| South Park Luv Shack | DM | 49.95 |
| Waialae Country Club | DM | 44.95 |

### GAMEBOY

| | | |
|---|---|---|
| All Star Baseball 2000 | DM | 29.95 |
| Centipede | DM | 29.95 |
| Dr.Franken | DM | 24.95 |
| In einem Land v.unserer Zeit JAN 01 | DM | 24.95 |
| Int.Superstar Soccer 99 | DM | 19.95 |
| NBA Pro 99 | DM | 39.95 |
| Oddworld:Abe 's Adventure | DM | 34.95 |
| Reservoir Rat | DM | 29.95 |
| Street Fighter 2 Classic | DM | 34.95 |
| Star Wars EP 1 Racer | DM | 44.95 |
| Superman | DM | 29.95 |
| Super RC Pro Am Classic | DM | 34.95 |
| Who framed Roger Rabbit Classic | DM | 29.95 |
| Yoda Stories | DM | 29.95 |

porto- freie Sonder-Lieferung* — Portofreie Sonder-Lieferung*

!!! — Preishammer - aktuelle Top-Spiele zum Spitzenpreis

TOP — Top Spiel

JETZT vorbestellen — Jetzt vorbestellen – zum Release-Datum spielen

2 in 1 — Bundle – all inklusive

BUDGET — Budget – Spiele-Klassiker zum Sonderpreis

AB SOFORT — Neuheiten – ab sofort erhältlich

Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!

Balde

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC276
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Buzz Lightyear St. Command

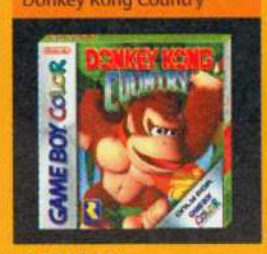
JETZT vorbestellen

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC270
JAN 01
DM 59.95

Pokemon Gelb

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC217
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Donkey Kong Country



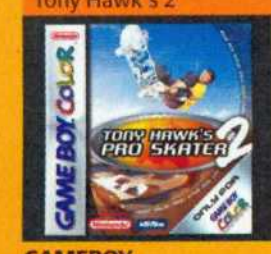

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC263
ERHÄLTLICH
DM 64.95

Pokémon Pinball

porto- freie Sonder-lieferung

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC331
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Tony Hawk's 2




**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC269
ERHÄLTLICH
DM 59.95

F1 Championship

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT245
ERHÄLTLICH
DM 109.95

Mario Party 2

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT253
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Cannon Fodder

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC281
ERHÄLTLICH
DM 59.95

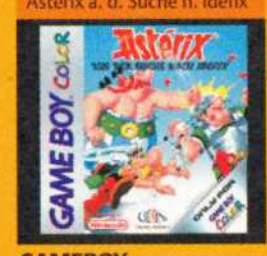
Schlümpfe: Das grosse Abenteuer

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC257
ERHÄLTLICH
DM 59.95

L. L. Banditen Express

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC292
ERHÄLTLICH
DM 59.95

Asterix a. d. Suche n. Idefix

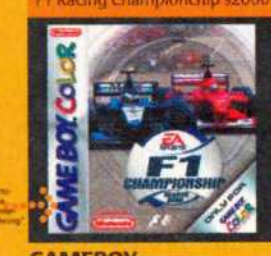



**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC223
ERHÄLTLICH
DM 59.95

L. T. C.: Rache vom Mars

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC294
ERHÄLTLICH
DM 59.95

F1 Racing Championchip s2000




**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC308
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Mario Tennis

AB SOFORT

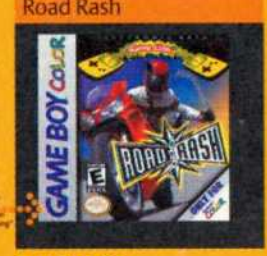
**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT261
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Bond: Die Welt ist nicht genug

porto- freie Sonder- lieferung

**NINTENDO 64**
Art. Nr.: N64DT268
ERHÄLTLICH
DM 119.95

Road Rash

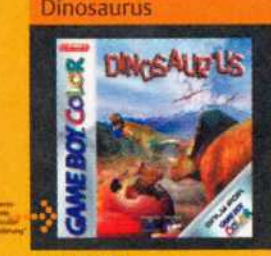



**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC290
ERHÄLTLICH
DM 69.95

Antz Racing

**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC296
MÄRZ 01
DM 69.95

Dinosaurus




**GAMEBOY**
Art. Nr.: GBC328
JAN 01
DM 69.95

gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

# ROCKMAN DASH

**Noch nicht offiziell**
**Import Test**
**in Deutschland erhältlich!**

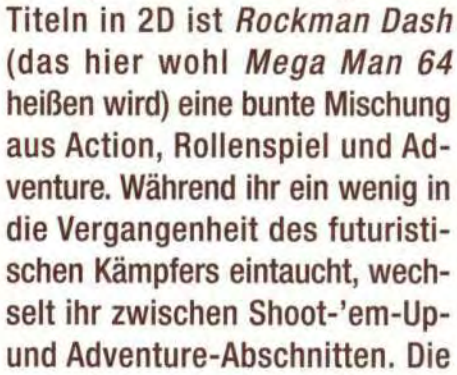
- **Genre**: Action-Adventure
- **Spieler**: 1
- **Hersteller**: Capcom
- **Internet**: www.capcom.com

***In Japan heißt er Rockman, hier zu Lande ist er aber wohl besser als Mega Man bekannt. Der blaue Einzelkämpfer hat jetzt mit dem 3D-Action-Adventure Rockman Dash seinen ersten Auftritt auf dem Nintendo 64.***

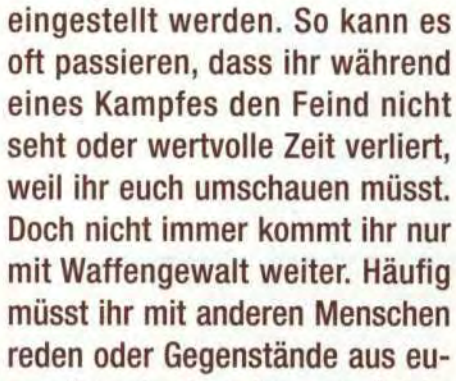
Im Gegensatz zu den *Mega Man*-Titeln in 2D ist *Rockman Dash* (das hier wohl *Mega Man 64* heißen wird) eine bunte Mischung aus Action, Rollenspiel und Adventure. Während ihr ein wenig in die Vergangenheit des futuristischen Kämpfers eintaucht, wechselt ihr zwischen Shoot-'em-Up- und Adventure-Abschnitten. Die Steuerung ist dabei sehr gewöhnungsbedürftig. Ihr steuert den Helden in Third-Person-Ansicht – die Kameraperspektive muss allerdings immer wieder manuell eingestellt werden. So kann es oft passieren, dass ihr während eines Kampfes den Feind nicht seht oder wertvolle Zeit verliert, weil ihr euch umschauen müsst. Doch nicht immer kommt ihr nur mit Waffengewalt weiter. Häufig müsst ihr mit anderen Menschen reden oder Gegenstände aus eurem Inventar benutzen, um leichtere Rätsel zu lösen und Türen zu öffnen. Grafisch ist das Spiel wenig abwechslungsreich und langweilig. Dies fällt besonders deshalb schwer ins Gewicht, da die einzelnen Levels sehr groß und weitläufig sind. Und die Musik verführt nach einiger Zeit eher dazu, den Stumm-Knopf der Fernbedienung zu betätigen.

*Stefanie Schwarz*

**MÖRDERSPINNE** Dieses spinnenartige Blechmonster sieht gefährlicher aus, als es ist.



**SHOPPING** In der Stadt müsst ihr euch sehr gut umschauen.



**RIESENZYKLOP** Lasst euch von dem Biest nicht beeindrucken.

**INFORMANTEN** Ihr müsst mit möglichst vielen Leuten reden.

**AUSSCHWÄRMEN!** Die Bruchlandung hat Rockman überlebt.

### BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Rockman Dash |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Save Game: | Modulintern |
| Rumble-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Nein |
| Levels: | – |
| Preis: | Nicht bekannt |
| Hersteller: | Capcom |
| Sprache: | Japanisch |
| BRD-Veröffentlichung: | Nicht bekannt |
| Import aus: | Japan |
| Störfaktor Sprache: | Hoch |

| | |
|---|---|
| Grafik: | 68% |
| Sound: | 59% |
| Dauerspaß: | 61% |
| Gesamtwertung: | 63% |

IMPORT

*Beurteilung: Leider kann man dieses Spiel nicht gerade als gelungen bezeichnen. Der Adventure-Anteil ist einfach zu wenig anspruchsvoll und die einzige Schwierigkeit in den Kampf-Abschnitten besteht darin, nicht die Übersicht zu verlieren. Mega-Man-Fans werden sich allerdings über ein Wiedersehen mit ihrem blauen Helden freuen.*

### MEINE MEINUNG!

*Mega Man in 3D? Das hätte durchaus ein netter Titel werden können. Doch aufgrund der hakeligen Steuerung und einer Kameraperspektive, die für viel Unübersichtlichkeit sorgt, gehört Rockman Dash eher zu den durchschnittlichen N64-Titeln. Auch grafisch hätten die Entwickler einiges besser machen können. Die Landschaften sind eher unspektakulär und bieten kaum Abwechslung. Und was den Sound angeht: Die Sprachausgabe kann kaum über die nervige Musik und die langweiligen Soundeffekte hinwegtrösten. Stefanie*

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

DER NINTENDO PROFI !!!!
GAMESTORE
Spielend durchs Leben
Ladenlokal ESSEN Rüttenscheider Str. 181 Tel. 0201-777225 Ladenpreise können abweichen
Ladenlokal DÜSSELDORF Kölner Str. 25 Tel. 0211-1649409 Ladenpreise können abweichen
PERFECT DARK
PAL uncut 134,90
Lösungsbuch deutsch 39,90
BOND is back !!!
The World is not Enough PAL 129,90
T.W.I.N.E PAL + Memo 1MB 149,90
WWF NO MERCY dt. 119,90
Zelda Majors Mask dt. 139,90
Lösungsbuch deutsch 24,80
IndianaJones dt. ( Ende Feb.)
S.W. B.Naboo dt. (End Feb.)
Batman of the F. dt. 114,90
Spiderman 64 Febr.
Starcraft 64 dt. 119,90
Mario Tennis dt. 114,90
Mickey Speedw. USA dt. 129,90
Banjo Tooie dt. März
0201 / 777235
Versandkosten 10,90 DM Ladenpreise können abweichen
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten

# INDIANA JONES
## AND THE INFERNAL MACHINE

***Möchte-Gern-Abenteurer aufgepasst! Der Mann mit dem Hut ist zurück und legt sich auf dem N64 mit übereifrigen Russen an.***

**Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!**
**Import Test**
**Release (D):** Anfang März

- **Genre:** Action-Adventure
- **Spieler:** 1
- **Hersteller:** THQ
- **Internet:** www.thq.de

Babylon: Von dem biblischen Großreich sind nur noch Ruinen übrig geblieben. Im Sand versunkene Steine sind die einzigen Zeugen eines wahnwitzigen Turmbau-Projektes, das Gott herausforderte und schließlich seinen Zorn heraufbeschwor. Wir schreiben das Jahr 1947. In der Nachkriegsepoche macht sich ein Mann auf, das Geheimnis von Babel zu lüften: Gennadi Volodnikov, seines Zeichens sowjetischer Archäologe, ist der festen Überzeugung, dass der Turm von Babel der Aufbewahrungsort einer Maschine war, die Kontakt zum babylonischen Gott Marduk schaffen konnte. Der Plan steht bereits und die Ausgrabungen laufen – doch wann immer sich eine finstere Großmacht über mythische Artefakte hermacht, schlägt die Stunde des legendären Abenteurers und Archäologen Dr. Indiana Jones.

### *Frisch gepeitscht ist halb gewonnen*

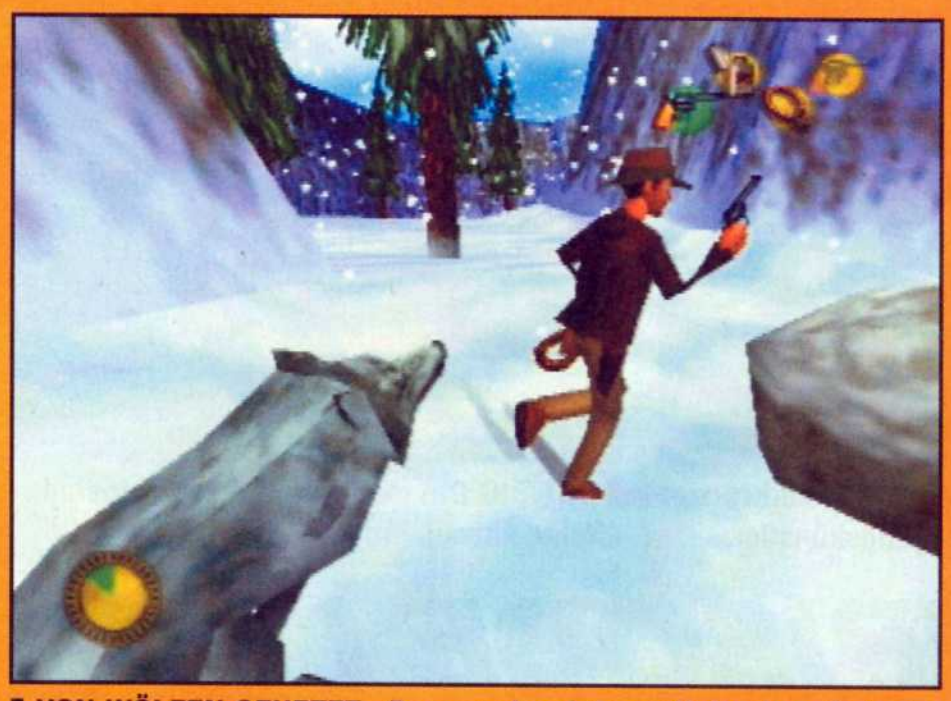
Gerade von einer Expedition in Utah abberufen, wird Indy in die Wüste zu den Überresten von Babel geschickt und trifft auch sofort auf seine russischen Widersacher. Diese haben dort bereits ein riesiges Grabungs-Camp errichtet und stehen kurz vor der Entschlüsselung eines jahrtausendealten Rätsels. Ihr übernehmt nun die Steuerung des weltbekannten Draufgängers und lenkt ihn durch *Tomb Raider*-inspirierte Levels von gigantischem Ausmaß. Bei der Erforschung der exotischen Plätze stehen Indy natürlich die bekannten Accessoires zur Verfügung – allem voran die Peitsche und der Revolver. Erstere eignet sich nicht nur zur Feindesbekämpfung, sondern auch zum Überwinden riesiger Abgründe und extra hoher Klippen. Nebenher hat unser Held in seiner Lederjacke genügend Stauraum für zahlreiche Extrawaffen und nützliche Gegenstände. Wer sich ein wenig mit den Filmen auskennt, dem wird so manches bekannt vorkommen, so beispielsweise die geruhsame Schlauchbootparty oder die tollkühne Lorenfahrt.



**PEITSCHE GRIFFBEREIT?** Helft Indy die Welt zu retten – mal wieder.

N-ZONE HIT

**KEIN DACHGEPÄCKTRÄGER** Mit List und Tücke dringen wir in das sowjetische Grabungs-Camp bei den Ruinen von Babylon ein.



▮ VON WÖLFEN GEHETZT „Pass mal auf, Lumpi! An der nächsten Biegung drehen wir den Spieß um und ich jage dich!“

▮ TEMPEL DES TODES Zwölf Jahre nach den Geschehnissen des zweiten Teils hat Indy das Gefühl, im falschen Film zu sein.

## INFO

### Indiana Jones' Greatest Adventure

*Das Entwickler-Team Faktor 5 liefert mit der Infernal Machine nicht ihr erstes Indiana-Jones-Spiel auf einer Nintendo-Konsole ab. Bereits 1994 veröffentlichte man für das Super Nintendo Indiana Jones' Greatest Adventure. Das 2D-Jump&Run nahm sich die drei Kinofilme als Vorlage und lud zum exzessiven Nachspielen ein. Gutes Leveldesign, schöner Sound und das typische Indiana-Jones-Flair machten diesen Titel zu einer der besten Filmumsetzungen aller Zeiten.*

▮ PERU 1936 Springen, peitschen und ballern im südamerikanischen Tempel.

▮ HIMALAYA 1935 Indy rast mit vollem Karacho durch ein vereinsamtes Skigebiet.

### Vorbildliche PC-Konvertierung

Nintendo-64-Besitzer sind die einzigen Konsoleros, die in den Genuss einer originalgetreuen Umsetzung dieses ursprünglich für den PC programmierten Spiels kommen. Man merkt sofort, dass sich das deutsche Entwickler-Team Faktor 5 besonders viel Mühe gegeben und die Steuerung perfekt an das Joypad angeglichen hat. Auch auf dem technischen Sektor gibt sich die Inferno-Maschine keine Blöße, sogar die Sprachausgabe wurde so gut wie vollständig übernommen. Die Musik ertönt glasklar in Dolby Surround. Grafisch ist *Indiana Jones* eine absolute Perle. Hobby-Archäologen und Filmfans greifen sofort zu oder warten auf die (wahrscheinlich komplett eingedeutschte) lokale Version im März, die unter dem Titel *Indiana Jones und der Turm von Babel* erscheinen wird.

*Jean-Reiner Jung*

## BEWERTUNG

| | |
|---|---|
| Titel: | Indiana Jones |
| System: | Nintendo 64 |
| Genre: | Action-Adventure |
| Spieler: | 1 |
| Save Game: | Batterie |
| Rumble-Pak-Unterstützung. | Nein |
| Expansion-Pak-Unterstützung: | Ja |
| Levels: | 17 |
| Preis: | Ca. DM 140,- |
| Hersteller: | THQ |
| Sprache: | Englisch |
| BRD-Veröffentlichung: | Anfang März |
| Import aus: | USA |
| Störfaktor Sprache: | Mittel |

IMPORT

Grafik: .....86%
Sound: .....91%
Dauerspaß: .....84%

Gesamtwertung: **88%**

## MEINE MEINUNG!

*Die PlayStation hat Tomb Raider – das Nintendo 64 hat Indiana Jones and the Infernal Machine. Die Zeiten, als man neidisch auf das andere System geschielt hat, sind vorbei und das Warten hat sich gelohnt: Indy fährt eine Kino-Atmosphäre auf, die im Videospielbereich nur schwer zu finden ist. So! Jetzt setze ich mir aber wieder meinen Fedora auf, krame die Lederjacke aus dem Schrank und fläze mich stilecht vor das N64.* *Jean*

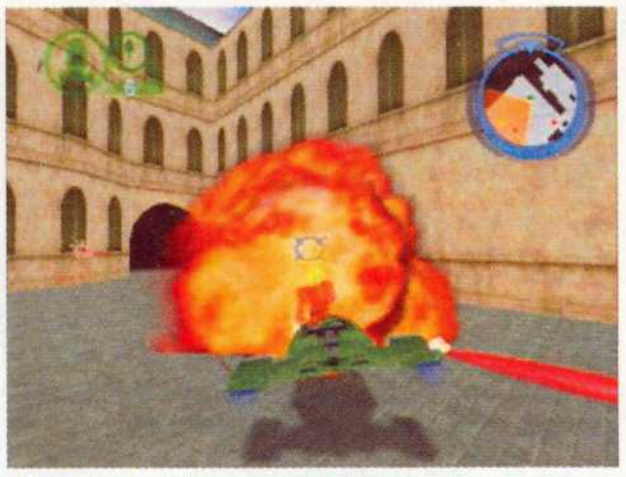
| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

▮ MALERISCHES NEPAL Hunderte von Schneeflocken, klasse Grafik und kein Ruckler. Da kann niemand meckern.

▮ FRISCH GEPUTZTE RUINEN Wenn alle Ausgrabungsstätten so aussähen, hätten moderne Archäologen kaum noch etwas zu tun.

DUETT Im Nahgefecht mit feindlichen Droiden erhaltet ihr zum Glück Unterstützung.

LUFT-STUNTS Die blauen Polizeikreuzer sind wendige Beschleunigungskünstler.



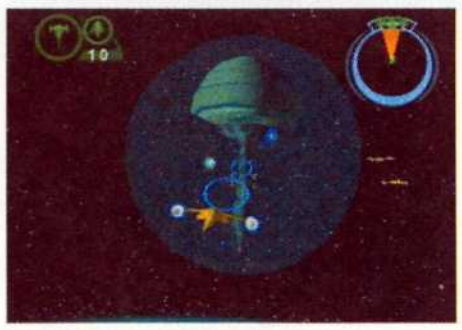
BOMBIG Die mannigfaltigen Explosionseffekte können grafisch voll überzeugen.

# STAR WARS: EPISODE I BATTLE FOR NABOO

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): März 2001

- Genre: Action
- Spieler: 1
- Hersteller: LucasArts
- Internet: www.LucasArts.com

***Im neuesten Action-Spektakel aus der Star-Wars-Galaxis haben LucasArts und Factor 5 ganze Arbeit geleistet: Klettert als Raumkadett Sykes in den Pilotensitz eures N-1 Starfighters und schießt und bombt in über 15 mitreißenden Missionen die Schergen des Bösen kurzerhand zurück ins All!***



WELTRAUM-PILZ Der Kommunikationssatellit muss weg.

PUTZFRAU Es wimmelt von Feinden, bis ihr aufräumt.

Tut es für Naboo! Für Königin Amidala! Für die Freiheit! Rettet eure friedliebende Welt vor dem grausamen Joch der Handelsföderation! Denn die finsteren Droiden-Invasionstruppen besetzen bereits eure Städte, zerstören eure Farmen, versklaven die Bevölkerung und zermalmen eure Verbündeten durch ihre schiere Übermacht ... So weit der Ausgangspunkt der Handlung von *Star Wars: Episode I Battle For Naboo*. Die Lage ist anfangs wirklich verzweifelt für die planetare Widerstandsbewegung, dafür haben die Spiele-Entwickler bei LucasArts und Factor 5 gründlich gesorgt. Es wird höchste Zeit, dass endlich jemand etwas gegen die drohende Niederlage unternimmt, und dieser Jemand seid natürlich – ihr!

## Tapferer Sternenkrieger

Als blutjunger Raumkadett Gavyn Sykes zieht ihr im neuesten N64-Action-Hit der *Star Wars*-Saga gegen die zahlenmäßig weit überlegenen Robo-Truppen und Droiden-Armeen der Handelsföderation zu Felde und lasst es von Anfang an so richtig krachen. Gleich in der ersten Mission steuert ihr einen bewaffneten Gleiter durch Naboos Hauptstadt und eskortiert euren angeschlagenen Hauptmann sicher durch die endlosen Reihen von Kampf-Dronen und gepanzerten AAT-Einheiten, die ihr nur durch geschickte Flugmanöver und wohldosierte Feuerstöße austricksen könnt. Habt ihr zuletzt die grünen, fruchtbaren Ebenen des Vorlandes erreicht, wechselt ihr das Fahrzeug und beschützt nun im so genannten „Heavy STAP" (eine Art Schwebe-Motorrad) die ländliche Bevölkerung vor plündernden Droiden-Horden. Ist auch diese gefährliche Aufgabe bewältigt, wartet in einem Hangar bereits euer nächstes Vehikel auf euch: Ein leuchtend blauer Polizeikreuzer, mit dem ihr sofort zum Luftkampf gegen äußerst wendige Robo-Raumschiffe der Föderation antreten müsst, um eine Basis verbündeter Händler vor dem feurigen Untergang zu bewahren. Und so geht es weiter von Teilmission zu Teilmission, bis ihr nach einer Unzahl heftiger Boden- und Luftge-

HAARSCHARF In den engen Hauptstadt-Gassen ist neben gut gezielten Laser-Salven vor allem euer Manövrier-Geschick gefordert.

TREIBJAGD Extrem wendige Robo-Jäger machen auch dem besten Jung-Piloten das Leben schwer. Mit dem A-Knopf fliegt ihr schneller.

**ESKORTE** Als Gleiter-Pilot beschützt ihr Schmuggler.

**ALL-MACHT** Im N-1 Starfighter kommen Feinde von überall her.

fechte schließlich per N-1 Starfighter (dem Herzstück der Naboo-Raumflotte) ins All abdüst, um dort mit einem Team Gleichgesinnter den gegnerischen Kommunikationssatelliten auszuschalten. Doch das ist erst der Anfang eurer Abenteuer, in deren Verlauf ihr abwechselnd sieben verschiedene Vehikel lenken dürft – sogar inklusive einiger gekaperter Gefährte der Gegenseite. Angesichts einer derart spannenden Storyline ist natürlich klar, dass Langeweile in diesem Action-Kracher keine Chance hat.

### Star Wars total

Während ihr in den über 15 ausufernden Levels des Titels so gut wie keine ruhige Sekunde erlebt, sondern dauerfeuernd durch alle Elemente braust, kommt aber auch echtes *Star Wars*-Feeling nicht zu kurz. Denn abgesehen von *Star Wars*-typischer Musikuntermalung, spitzenmäßigen Soundeffekten und einer absolut gelungenen Sprachausgabe (ihr erhaltet permanent wichtige Handlungsanweisungen über Funk), werden zwischen den actionlastigen Teilmissionen immer wieder kurze Animationssequenzen eingespielt, in denen ihr bekannte und neue Raumschiffe erlebt oder den seelenlosen Kampf-Droiden bei ihrer Vernichtungsarbeit beiwohnt wie im *Episode I*-Kinofilm. Hatte der durchweg gelungene, artverwandte N64-Titel *Star Wars: Rogue Squadron* aus den Factor-5-Studios anno 1999 übrigens noch gelegentlich mit langsamer Bildrate und Pop-ups zu kämpfen, so könnt ihr euch beim kommenden *Krieg Der Sterne*-Hit auch grafisch auf ein bestens umgesetztes Spiel freuen, das man jedem Fan der Weltraum-Saga nur wärmstens ans Herz legen kann.

*Matthias Glaser*

### INFO

**Die volle Packung Star-Wars-Flair**

*In über 15 ausufernden Missionen schlagt ihr euch zu Lande, zu Wasser, in der Luft und sogar im Weltraum mit den übermächtigen Invasionstruppen der finsteren Handelsföderation herum, die euch wirklich keine Zeit zum Durchatmen lassen. Eure einzige Möglichkeit, wenigstens für kurze Augenblicke zu verschnaufen, sind daher die äußerst spannenden und dynamischen Zwischensequenzen, die nach jedem absolvierten Teilabschnitt die Handlung vorantreiben und euch auf euren nächsten Härte-Einsatz vorbereiten. Obwohl ihr nämlich als Raumkadett Gavyn Sykes „nur" eine kleine Randfigur der eigentlichen Episode-I-Handlung seid, erhaltet ihr in den animierten Einspielern trotzdem die volle Packung Star-Wars-Atmosphäre: Ob ihr nun das Basisschiff eines verbündeten Schmugglers beschützt oder mit eurem N-1 Starfighter in die grandiose Weltraum-Schlacht zur Befreiung eures geknechteten Planeten startet – stets erlebt ihr Zwischenanimationen, deren Handlung direkt aus dem erfolgreichen Kinofilm entnommen sein könnte. Ein weiterer Garant für Spitzenspannung ist übrigens die wirklich tolle Sprach- und Soundeffektausgabe der Factor-5-Entwickler-Crew, die sowohl in den Teilmissionen als auch während der Zwischensequenzen für packend realistische Akustik sorgt.*

**INVASION** Die Hauptstadt befindet sich fest in Feindeshand.

**GEFAHR** Das Schmuggler-Schiff erbebt unter AAT-Salven.

**WINTER** Im Sturm geben Naboo-Einheiten Geleitschutz.

**FAST VORBEI** Sind alle Gegner ausgeschaltet, kehrt Ruhe ein.

**BRÜCKE** Per „Heavy STAP" ist man dicht am Boden auf Jagd.

### MEINE MEINUNG!

*Nach dem Action-Hochgenuss Star Wars: Rogue Squadron von 1999 kommt jetzt bald ein Titel in die Läden, der es in puncto Atmosphäre und Spannung mit dem genannten Spiel problemlos aufnimmt: Battle For Naboo überzeugt durch superflüssige Grafik, üppige Soundeffekte, eine geniale Sprachausgabe und vor allem Action, Action, Action! Das Spiel fesselt vom ersten Augenblick an und macht derart höllischen Spaß, dass auch Star-Wars-Hasser (gibt es die überhaupt?) in Minutenschnelle zu überzeugten Fans der Saga mutieren!* Matthias

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|

### BEWERTUNG

*Titel: ..Star Wars: Episode I Battle For Naboo*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler:.....1*
*Save Game: .....Modulintern*
*Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung:.....Ja*
*Levels:.....15+ Missionen*
*Preis: .....Nicht bekannt*
*Hersteller: .....LucasArts*
*Sprache: .....Englisch*
*BRD Veröffentlichung: .....März*
*Import aus: .....USA*
*Störfaktor Sprache: .....Gering*

IMPORT

*Grafik: .....82%*
*Sound: .....83%*
*Dauerspaß: .....87%*

**Gesamtwertung: 85%**

*Beurteilung: Endlich wieder ein Titel aus dem Star-Wars-Universum, der den hohen Erwartungen der Fans wirklich voll gerecht wird. Äußerst atmosphärische Mega-Action der Spitzenklasse!*

Haben wollen?
Kriegen können:
net: www.gameplay.de fon: (0931) 35 45 255 Mo.- Fr. 8–20 Uhr (Sa.- So. 9.30–18 Uhr)
gameplay™
THE GATEWAY TO GAMES

**VOLL VERSTÄNDLICH** Nur die Texte sind japanisch, die Sprachausgabe ist in Englisch.

**HINTERHER!** Bei dieser Verfolgungsjagd müsst ihr oft ausweichen und dabei feuern.

**EFFEKT-FEUERWERK** An Explosionen und Druckwellen herrscht meist kein Mangel.

# SIN AND PUNISHMENT

N-ZONE HIT

- **Genre**: Action
- **Spieler**: 1-2 Spieler
- **Hersteller**: Nintendo
- **Internet**: www.nintendo.com

***Mit ihrem neuesten Werk Sin And Punishment zünden die Entwickler von Treasure ein unvergleichliches Grafikfeuerwerk auf dem N64!***

Treasure hat ein ungewöhnliches Ballerspiel geschaffen: Einerseits läuft man oft automatisch durch Levels und feuert mittels Fadenkreuz auf alles, was sich bewegt (ähnlich wie bei *Knife Edge*). Andererseits muss man dabei immer wieder Hindernissen durch Springen und Rollen ausweichen und zwischendurch auch mal im Nahkampf das Schwert schwingen. Und wenn dann ab und zu die Kamera nicht hinter, sondern neben der Spielfigur steht und die Level seitwärts scrollen, ändert sich das Spielgefühl nochmal deutlich. Der ständige Wechsel zwischen zwei Feuerarten der Pistole und dem Schwert ist dabei unabdingbar: Mit dem Schwert richtet ihr mehr Schaden an und könnt oft gegnerische Projektile zurückschleudern, mit Zielhilfe zerlegt ihr bequem kleinere Gegner und mit manuellem Zielen könnt ihr schneller feuern. Ohne die richtige Taktik erscheinen gera-

Noch nicht offiziell Import Test in Deutschland erhältlich!

**JUNGE HELDEN** Wie in vielen japanischen Spielen sind die Hauptfiguren Teenager.

**ATEMPAUSE** Hier geht's erst weiter, wenn der Weg frei ist.

## MEINE MEINUNG!

*Wow! Was Grafik und Effekte angeht, zieht Treasure mit diesem Titel wirklich alle Register. Auch die durchgehende Sprachausgabe ist sehr lobenswert und stellt Sin And Punishment von der Präsentation her mit an die Spitze der N64-Spiele. Das gleichzeitige Ausweichen und Zielen verlangt einige Übung und klappt vor allem in den (wenigen) seitlich scrollenden Abschnitten leider nicht optimal. Das Spiel ist insgesamt nicht besonders umfangreich, dafür aber voll gepackt mit Ideen und abgedrehten Endgegnern. Bleibt nur zu hoffen, dass es bald auch in Deutschland erscheint!* Michael

| SCHLECHT! | SCHWACH! | OK! | GUT! | SEHR GUT! | SUPER! |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | |

**NAHKAMPF-DUELL** Manchmal könnt ihr einen Endgegner nur mit dem Schwert besiegen – Brad weiß sich allerdings zu verteidigen!

**GROSSANGRIFF** Von einer schwebenden Plattform aus nehmt ihr einige Flugzeugträger und zahlreiche Flugzeuge unter Beschuss.

de die Endgegner anfangs fast unbesiegbar – habt ihr den Dreh raus, streichen sie dagegen oft ziemlich schnell die Segel. Für ein Modulspiel besonders bemerkenswert ist die durchgehende englische Sprachausgabe, die die minutenlangen Zwischensequenzen gewaltig aufwertet! Bei letzteren wirkt die Musik etwas deplatziert, zum Spiel selbst passt sie dagegen sehr gut. Der Zweispieler-Modus ist etwas seltsam ausgefallen: Anstatt wirklich zu zweit anzutreten, übernimmt einer dabei die Steuerung der Spielfigur, während der andere das Fadenkreuz bedient und feuert.

*Michael Pruchnicki*

## BEWERTUNG

*Titel:.....Sin And Punishment*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre:.....Action*
*Spieler:.....1-2*
*Save Game:.....Batterie*
*Rumble-Pak-Unterstützung.....Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung:..Nein*
*Levels:.....3 Welten*
*Preis:.....Ca. DM 130,-*
*Hersteller:.....Nintendo*
*Sprache:....Engl. Sprache, jap. Texte*
*BRD Veröffentlichung:..Nicht bekannt*
*Import aus:.....Japan*
*Störfaktor Sprache:.....Mittel*

*Grafik: .....89%*
*Sound: .....82%*
*Dauerspaß: .....80%*
*Gesamtwertung:* **85%**

IMPORT

# Heft verpasst?

11/00

12/00

01/01

**Jetzt die letzten drei Ausgaben von N-ZONE nachbestellen!**

Coupon (bei Vorkasse zusammen mit Scheck oder Bargeld) abschicken an:

COMPUTEC MEDIA AG
Leserservice
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Hiermit bestelle ich:

| | | |
|---|---|---|
| ❒ N-ZONE 11/00 | zu DM 3,90 | |
| ❒ N-ZONE 12/00 | zu DM 3,90 | |
| ❒ N-ZONE 01/01 | zu DM 3,90 | |
| | zuzüglich DM 3,- Versandkostenpauschale | DM 3,- |
| | GESAMTBETRAG | |

Bitte beachten: Angebot gilt nur im Inland!

**Meine Adresse:** (bitte in Druckschrift)

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr. (für evtl. Rückfragen)

**Gewünschte Zahlungsweise:**
(bitte ankreuzen)

❒ **Gegen Vorkasse**
(Verrechnungsscheck oder bar)

❒ **Bequem per Bankeinzug**
Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Datum, Unterschrift

# DDR: DISNEY'S WORLD DANCING MUSEUM

Noch nicht offiziell
Import Test
In Deutschland erhältlich!

➤ Genre
Action
➤ Spieler
1-2
➤ Hersteller
Konami
➤ Internet
www.konami.de

**Konami verbindet das bewährte Bemani-Prinzip mit der stets beliebten Disney-Lizenz. Wir haben für euch das Tanzbein geschwungen!**

Bemani, das steht für Konamis Musikspiele. *Disney's World Dancing Museum* ist dabei ein Ableger von Konamis mega-erfolgreichem *Dance Dance Revolution*. Dort tanzt ihr alleine oder zu zweit auf einer Matte die Schritte nach, die euch auf dem Bildschirm vorgegeben werden. In der Disney-Version tut ihr dies auch, Vortänzer sind diesmal jedoch berühmte Charaktere wie Micky Maus, Onkel Dagobert oder Goofy. Herzstück des Spiels ist der Arcade-Modus, wo ihr zu verschiedenen Musikstücken um den Highscore tanzt. Die nötige Übung bekommt ihr im Trainingsmodus, in dem ihr verschiedene Schrittmuster einstudieren könnt. Ein Musikspiel steht und fällt natürlich mit – ihr habt es erraten – der Musik. Und die beschränkt sich bei der Importversion leider auf trällernde Japano-Popsongs im Disney-Stil, die für unsereins nur schwer zu ertragen sind. Obwohl das Konzept von *Dance Dance Revolution* bewährt und genial ist, kann man diese Importversion nicht uneingeschränkt empfehlen.

*André Horn*

**DAISY** Die Disney-Charaktere laden im Spiel zum Tanz ein.

**COOL** Die Pfeile am linken Bildrand geben den Takt an.

**KLEINER BONUS** Neu: Ihr könnt Bonus-Puzzleteile ertanzen.

**BEWERTUNG**

*Titel: ..DDR: Disney's World Dancing Museum*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1-2*
*Save Game: .....Ja*
*Rumble-Pak-Unterstützung. .....Nein*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels:.....10 Levels*
*Preis: .....Nicht bekannt*
*Hersteller: .....Konami*
*Sprache: .....Japanisch*
*BRD Veröffentlichung:..Nicht geplant*
*Import aus: .....Japan*
*Störfaktor Sprache:.....Mittel*

*Grafik: .....41%*
*Sound: .....59%*
*Dauerspaß: .....70%*
*Gesamtwertung:* **64%**

IMPORT

*Beurteilung: Eigentlich ist das Konzept von Dance Dance Revolution genial. Das Spiel ist aber immer nur so gut wie die Musik, zu der man tanzt. Und die ist im Fall dieser japanischen Version zu schwer verdaulich.*

# BATMAN OF THE FUTURE: RETURN OF THE JOKER

➤ Genre
Action
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Ubi Soft
➤ Internet
www.ubisoft.de

**Der junge Nachfolger des schwarzen Ritters von Gotham macht bei seinem Auftritt auf dem Nintendo 64 leider keine besonders gute Figur.**

Es ist doch immer wieder erstaunlich, was Spiele-Entwickler aus guten Zeichentrickserien so alles fabrizieren. Aktuelles Beispiel ist *Batman of the Future: Return of the Joker*. Ein sehr lieblos zusammengebautes Action-Spiel, das mindestens so altersschwach ist wie Bruce Wayne selbst. Ihr steuert den neuen Batman aus der Seitenansicht von links nach rechts über den Bildschirm und müsst dabei einige Gegner erledigen. Dazu nutzt ihr vorzugsweise eure Fäuste und Füße und schlagt am besten einfach sinnlos drauflos. Taktik wäre hier fehl am Platz. Zusätzlich habt ihr noch ein paar typische Batman-Accessoires im Bat-Gürtel. Die Kampf-Animationen sind dabei einfach nur eintönig, ebenso wie die Schurken, die sich euch in den Weg stellen. Die Hintergründe haben nahezu keine Details und das ganze Leveldesign ist unglaublich öde. Untermalt ist diese spielerische Katastrophe dann noch von einem einzigen Gitarren-Riff, der sich durch das gesamte Spiel zieht.

*Stefanie Schwarz*

**LACHHAFT** Die Batman-Gegner sind zwar zahlreich, aber nicht gerade abwechslungsreich.

**TIEFSCHLAG** Ab und zu trefft ihr auch auf ein paar fiese Mutanten, denen es an Hirn mangelt.

**BEWERTUNG**

*Titel: ..Batman of the Future: Return of the Joker*
*System:.....Nintendo 64*
*Genre: .....Action*
*Spieler: .....1*
*Save Game: .....Modulintern*
*Rumble-Pak-Unterstützung. .....Ja*
*Expansion-Pak-Unterstützung: ..Nein*
*Levels: .....16*
*Preis: .....Ca. DM 129,-*
*Datenträger: .....96-MBit-Modul*
*Hersteller:.....Ubi Soft*
*Entwickler: .....Kemco*
*Sprache: .....Englisch*
*Schwierigkeitsgrad:.....2 Stufen*
*Veröffentlichung: .....Erhältlich*

*Grafik: .....42%*
*Sound: .....50%*
*Dauerspaß: .....34%*
*Gesamtwertung:* **37%**

*Beurteilung: Leider völlig flügellahme Umsetzung der Zeichentrickserie, die weder grafisch noch technisch überzeugen kann.*

*Eure Meinung ist gefragt!*

# LESERBRIEFE

***Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse: COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE • Kennwort Leserbriefe • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg • E-MAIL: nzone@computec.de***

## Tests in der Kritik

**Mal wieder muss ich euer Magazin kritisieren, denn die Tests in der aktuellen Ausgabe 01/2001 sind ja wieder recht enttäuschend! Obwohl die Tests, auf die sich meine Kritik gleich beziehen wird, ja „nur" Import-Tests sind. Vielleicht werdet ihr ja einige Patzer im PAL-Test ausbügeln ... Also, zuerst ein kleines Lob, und zwar zu *Ogre Battle 64*: Ich bin von eurer angenehm kritischen Wertung überrascht worden – so etwas kennt man nach endlosen *Pokémon*-Höchstwertungen kaum noch. Obwohl der Testbericht ja leider ziemlich kurz ausgefallen ist. Warum bekommt das deutlich schlechtere *Power Rangers Lightspeed Rescue* zwei Seiten – nur weil's ein PAL-Test ist? Nun zur Enttäuschung des Monats, dem *Banjo-Tooie*-Test: Der Test erscheint auf den ersten Blick (wieder einmal) ziemlich umfangreich, doch dann begeht ihr (wieder einmal) den Fehler, die Story des Spiels über vier Spalten hinweg zu erzählen. Und schon ist ungefähr die Hälfte des Platzes für etwas recht Unwichtiges draufgegangen! Ansonsten beschreibt ihr das Spiel recht gut, obwohl ihr selten tiefer ins Detail geht ... Die technische Seite kommt mit drei (!) Sätzen natürlich wieder viel zu kurz weg. Und jetzt der größte Kritikpunkt: Was ist mit dem seit Jahren diskutierten Feature, wie man diesen eingefrorenen Schlüssel in *Banjo-Kazooie* bekommt? Erhält man in *Banjo-Tooie* einfach nur einen Code, fehlt es ganz oder was!?**

**Schickt eure Briefe an:**
**COMPUTEC MEDIA**
**Redaktion N-ZONE**
**Kennwort Leserbriefe**
**Roonstraße 21**
**90429 NÜRNBERG**
**E-MAIL: nzone@computec.de**

N-ZONE Erst einmal vielen Dank für deine konstruktive Kritik und das (kleine) Lob. Der Umfang der einzelnen Tests richtet sich in erster Linie nach dem Interesse der N-Zone-Leser an dem Spiel. Als Grundlage dienen dabei unter anderem die ausgewerteten Zeugnisse. Daneben wird auch das jeweilige Genre berücksichtigt. Obwohl auch das N64 eine treue Rollenspielfan-Gemeinde hat, besitzt das Action-Genre (in Deutschland) einfach eine größere Fangemeinde. So erklärt sich der Umfang unseres *Power Rangers Lightspeed Rescue*-Tests, der übrigens keine zwei, sondern 1,5 Seiten umfasst. *Banjo-Tooie* besticht unter anderem durch seine witzigen Charaktere und eine tolle Hintergrundgeschichte. Diese dem Leser näher zu bringen, ist unserer Meinung nach nicht ganz unwichtig. Beim eingefrorenen Schlüssel bei *Banjo-Kazooie* handelt es sich lediglich um einen versteckten Hinweis auf den zweiten Teil des Abenteuers. *Banjo-Tooie* wird übrigens voraussichtlich im Frühjahr in Deutschland erscheinen.

*Ralf K.*

## Vergleich

**Ich hab jetzt einen Internetanschluss und dann wollte ich euch mal schreiben. Da ich schon von Anfang an ein Leser und Abonnent bin, habe ich die Entwicklung der N-Zone miterlebt. Und ihr seid immer dicker und besser geworden. Auch wenn ich ein Pokémon-Gegner bin! Alle meckern über das Design vom Gamecube. Im Vergleich zur PS2 sieht er zwar wirklich aus wie das NES, aber man guckt ja auch auf den Bildschirm. Mein Freund hat die PlayStation 2, natürlich tolle Grafik, DVD-Fähigkeit, aber wenig Spiele, kein Modem (was ja hoffentlich beim Gamecube dabei sein wird) und der Preis ist ja sehr hoch! Und es gibt noch nicht einmal vier Controllerports, erst mit den Adapter können vier Spieler gleichzeitig spielen. Dagegen wird der Gamecube viele Spiele zum Start haben, ein Modem, vier Controllerports und preiswert wird er auch sein. Und mit viel Glück wird Nintendos neue Konsole ja vielleicht doch DVD-fähig sein. Eine DVD-Fähigkeit würde die Chancen des Gamecube sicherlich verbessern.**

N-ZONE Bezieht sich die Bemerkung „dicker und besser" auf das Magazin oder die Redakteure? ;-) Du hast die Vorteile des Gamecube bereits alle hervorgehoben. Auch wir erwarten ein Spiele-Line-up, das zum Start der Konsole durch Qualität überzeugt. Das Modem wird zwar aller Voraussicht nach nicht im Startpaket enthalten sein, soll aber zeitgleich mit dem Gamecube in den Handel kommen. Bezüglich der DVD-Fähigkeit lassen sich noch keine konkreten Aussagen machen, erst ein ausführlicher Praxistest der fertigen Konsole wird endgültig Aufschluss über die Möglichkeiten des Gamecube geben. Zurzeit ist eine DVD-Version des Gamecube geplant, die neben dem „normalen" Gamecube angeboten werden soll. Ein DVD-fähiger Gamecube dürfte allerdings deutlich teurer sein, womit der Preisvorteil gegenüber der

PlayStation 2 als Argument für den Gamecube wegfiele.

*Daniel*

### Farbenfroh

**Warum wird der Gamecube eigentlich in der Farbe Lila präsentiert und nicht in der Farbe Schwarz? Schwarz ist eine neutrale Farbe, durch das Lila sieht Nintendos neue Konsole voll hässlich aus. Bei einer anderen Farbe würden bestimmt auch nicht so viele Klagen über das Aussehen der neuen Konsole kommen. Wäre der Gamecube schwarz, könnte man wirklich von einem Zauberwürfel reden.**

N-ZONE Bei der Präsentation des Gamecube auf der Spaceworld wurde die neue Konsole in den Farben Gold, Silber, Lila, Schwarz und Rosa vorgestellt. In welchen Farben die Konsolen letztendlich in den Verkaufsregalen stehen werden, ist bis zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht ganz geklärt. Nintendo hat sich hinsichtlich der Farbwahl sicherlich einige Gedanken gemacht. So wollte man vermutlich den Gamecube vom eleganten Design der PlayStation 2 abheben, um damit das Image der reinen Spielemaschine für die ganze Familie zu unterstreichen.

*Manuel Schreiter*

### Defekter Chip

**Nachdem ich *WWF No Mercy* ca. 1 Stunde gespielt hatte, waren alle von mir erreichten Daten (Gürtel, freigespielte Wrestler, editierte Wrestler) gelöscht. Das Spiel befand sich wieder im ursprünglichen Zustand! Auf Anfrage bei THQ sagte man mir, dass es sich um einen Produktionsfehler handelt. Im Januar soll eine überarbeitete Version von *WWF No Mercy* erscheinen. Das ist schade, denn bis auf den Produktionsfehler ist das Spiel genial. Wenn THQ die Fehden zwischen den Wrestlern auf den aktuellen Stand bringt und die neuen Einmarsch-Musiken integriert, wäre es nicht so schlimm. Was halten andere Fans und ihr eigentlich von diesem Produktionsfehler? Ich jedenfalls war sauer, dass ich über die Weihnachtsferien kein *WWF No Mercy* spielen konnte.**

N-ZONE Auf Nachfrage bei THQ hat man uns bestätigt, dass ca. 50% der an die Händler ausgelieferten Cartridges diesen Defekt aufweisen. Grund für den ärgerlichen Speicherfehler ist ein fehlerhafter Chip innerhalb des Moduls. THQ ist zurzeit mit Hochdruck bemüht, die defekten Cartridges aus dem Handel zurückzurufen und durch fehlerfreie Exemplare zu ersetzen. Diese aufwendige Prozedur nimmt allerdings etwas Zeit in Anspruch. Du musst dich daher wohl leider noch etwas gedulden, bevor du bei deinem Händler gegen den Kassenbeleg ein intaktes *WWF No Mercy*-Exemplar in Empfang nehmen kannst. Inhaltlich wird sich am Spiel nichts mehr ändern. Die von dir angesprochenen Aktualisierungen wären allerdings auch mit einem enormen Aufwand und infolgedessen einer erheblichen Verzögerung bei der Auslieferung der Module verbunden.

*Erik Moradi*

### Gamecube-Pokémon

**Was für ein Genre zu *Pokémon* kann man auf dem Gamecube erwarten? Wird es ein neues *Pokémon Stadium* oder eher eine Art Sammelspiel?**

N-ZONE Die auf der Spaceworld 2000 gezeigte Demo mit Mauzi und Konsorten deutet lediglich darauf hin, dass ein Spiel mit den beliebten Kreaturen auf dem Gamecube erscheinen wird. Bislang ist jedoch leider noch nichts über das genaue Genre des Gamecube-*Pokémon* bekannt.

**Kann man mit dem Gamecube auch Musik-CDs abspielen?**

N-ZONE Da sich Nintendo beim Gamecube für die neuartige Mini-Disc entschieden hat, wird es nicht möglich sein, normale Musik-CDs auf dem Zauberwürfel abzuspielen.

*Robert Wenzl*

# N-ZONE ZEUGNIS

**5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!**

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

**Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!**

**1.** Wie alt bist du? _____ Jahre

**2.** Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

| | Habe ich: | Will ich kaufen: | Berichte erwünscht! |
|---|---|---|---|
| Nintendo 64 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game Boy | ❑ | ❑ | ❑ |
| Gamecube | ❑ | ❑ | ❑ |
| GB Advance | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation | ❑ | ❑ | ❑ |
| PlayStation 2 | ❑ | ❑ | ❑ |
| Dreamcast | ❑ | ❑ | ❑ |
| Xbox | ❑ | ❑ | ❑ |
| PC | ❑ | ❑ | ❑ |

**3.** Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

**4.** Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja ❑ Nein

**5.** Folgende Rubriken interessieren mich:
❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

**6.** N64-Charts: Welche fünf Titel sind deiner Meinung nach die besten N64-Spiele aller Zeiten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

**7.** Game-Boy-Charts: Welche fünf Titel sind deiner Meinung nach die besten Game-Boy-Spiele aller Zeiten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

**8.** Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon gelesen?

| | Schulnote | Mehr | Genauso viel | Weniger |
|---|---|---|---|---|
| Pokémon-Zone | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Gamecube-News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Game-Boy-Advance-News | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aidyn Chronicles | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Stunt Racer 64 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Animal Forest | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Polaris SnoCross | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Custom Robo V2 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Pokémon Gold/Silber | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Mario Party 3 | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Indiana Jones and the In. M. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Star Wars Ep. I: Battle for N. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Sin and Punishment | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Scooby Doo! Classic Creep C. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Komplettlösung Zelda: M. Ma. | ___ | ❑ | ❑ | ❑ |

**9.** Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

| | Sehr | Ziemlich | Weniger |
|---|---|---|---|
| Fachkundig | ❑ | ❑ | ❑ |
| Kritisch | ❑ | ❑ | ❑ |
| Informativ | ❑ | ❑ | ❑ |
| Aktuell | ❑ | ❑ | ❑ |
| Übersichtlich | ❑ | ❑ | ❑ |
| Ist das Geld wert | ❑ | ❑ | ❑ |
| Optisch ansprechend | ❑ | ❑ | ❑ |

**10.** Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 02/2001)
Ausgabe: _____/_____

**11.** Ich kaufe die N-Zone ca. _____ mal pro Jahr.

**12.** Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:
_____

**13.** Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

**14.** Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

**15.** Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____

**16.** Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____ Telefonnummer _____
Straße _____ Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
**COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis 2 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**
Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

*Die Geheimnisse der Spiele*

# CHEATS & CODES

*Pünktlich zum neuen Jahrtausend übernimmt ein neuer Mann die Cheats-und-Codes-Rubrik. Ab dieser Ausgabe mache ich mich nun auf die Suche nach zünftigen Codes und anständigen Passwörtern. Spinnenfreunde dürften ihre helle Freude an den neuesten Zusatz-Kostümen für Spider-Man haben, während Banjo-Tooie-Scherzbolde das Zauberbuch Cheato austricksen. Außerdem werden noch einige Hilfen zu WWF: No Mercy nachgetragen und der Krieg der Sterne ein wenig umgestrickt. Wenn mir bis zur nächsten Ausgabe nicht das Stirnband vor die Augen rutscht, gibt's Nachschlag. Viel Spaß noch!* *Euer Jean-Reiner Jung*

## Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo (US)

Wie bei *Spider-Man* gibt man die Codes im Passwort-Menü ein. Besonderes Augenmerk fällt dabei auf den Audio-Kommentar. Während des Spiels geben die Jungs von Faktor 5 ihre Bemerkungen ab, wie die einzelnen Abschnitte programmiert wurden. Ein Special, das man sonst nur von DVD-Filmen kennt. Hut ab!

| | |
|---|---|
| **PATHETIC** | Unendlich Leben |
| **OVERLOAD** | Alle Upgrades |
| **EWERDEAD** | Mit einem Schuss den Feind erledigen |
| **NASTYMDE** | Größerer Schwierigkeitsgrad |
| **RUAGIRL?** | Rosa Raumschiff |
| **TALKTOME** | Audio-Kommentar von Faktor 5 |
| **KOOLSTUF** | Alle Bilder in der Galerie freischalten |
| **LOVEHUTT** | Das Entwickler-Team betrachten |
| **DROIDEKA** | Bessere Schilde |

**Handelsföderation-Bonuslevel**
Um in diesen Bonuslevel zu gelangen, müsst ihr das Spiel durchgespielt und dabei sämtliche Bronze-Medaillen eingesackt haben. Wenn es dann so weit ist, dürft ihr eine Station vor Angriffen schützen.

**Coruscant-Bonuslevel**
Ähnlich wie zuvor: Spiel durchspielen, aber diesmal alle Silber-Medaillen einheimsen.

**Dark-Side-Bonuslevel**
Das kommt uns irgendwie bekannt vor: Habt ihr beim Durchspielen alle Gold-Medaillen ergattert, dürft ihr euren Sieg in diesem Level feiern.

**ACH, WIE TUFFIG!** Mit dem rosa Gleiter ist das All viel bunter.

**DA SIND SIE JA!** Im Grinsen sind sie einsame Spitze.

## WWF: No Mercy

**Hilfe des Managers:** Bei einem Einzelspiel kann euch der Manager zu Hilfe eilen, wenn euer Wrestler die erste Person im Ring ist. Haltet C-oben, C-unten und Z auf dem dritten Controller. Nun kann der dritte Spieler den Manager steuern. Wenn euer Kämpfer die zweite Person im Ring ist, drückt ihr C-oben, C-unten und Z auf dem vierten Controller.
**Smoking-Skull-Gürtel:** Beendet die Meisterschaft mit „Stone Cold" Steve Austin, um den Smoking-Skull-Gürtel freizuspielen.
**Chyna mit Bazooka:** Kauft euch die Bazooka im Smackdown-Einkaufscenter. Ändert nun das Einmarsch-Outfit und gebt Chyna die Bazooka. Beim Einmarsch wird sie die Bazooka abfeuern.
**Waffen im Umkleideraum:** Begebt euch zu den Kleiderschränken an der hinteren Wand und drückt C-links.

**Die folgenden Wrestler können freigespielt werden, indem ihr diese entweder im Smackdown-Einkaufscenter kauft oder euch durch den Meisterschaftsmodus kämpft:**
Vince McMahon: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-3
Shane McMahon: Intercontinental-Laufbahn, Kapitel 9-4
Linda McMahon: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-2
Earl Hebner: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-4
Shawn Michaels: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-9
Cactus Jack: Hardcore-Laufbahn, Kapitel 9-7
Mick Foley: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-1
Andre The Giant: WWF-Laufbahn, Kapitel 10-8

**KLOPPE IM HAUSFLUR** Überraschung auf dem Weg zur Umkleide. Jetzt könnte man die Hilfe des Managers gut gebrauchen.

## Spider-Man

Endlich könnt ihr die letzten Geheimnisse dieses Supertitels ergründen. Diese Codes werden im Special-Menü unter dem Punkt Cheats eingegeben.

**TRUBLVR**
Der ultimative Code. Er schaltet alles frei, was irgendwie zu haben ist.
**LVLSKIPPER**
Schaltet alle Levels frei
**TURTLE**
Spider-Man wird unbesiegbar.
**STICKYSTUF**
Klebekraft ohne Ende, unendliche Netzmunition
**CLTTHMALL**
Alle Comic-Covers
**COV VIEW**
Alle Spiele-Covers (Leerzeichen nicht vergessen)
**WHOISINTGM**
Alle Charaktere sind in der Galerie zu betrachten
**SMESTORY**
Das Storyboard angucken
**HELP ME**
Volle Gesundheit (Leerzeichen nicht vergessen)
**LISTEN**
Sound-Test
**SYMBSPID**
Black-Suit-Spidey-Kostüm
**SPTWOKNN**
Spidey-2099-Kostüm
**POWCOSMIC**
Captain-Universe-Kostüm
**LIMITED ED**
Spidey-Unlimited-Kostüm (Leerzeichen nicht vergessen)
**SPID INRED**
Scarlet-Spider-Kostüm (Leerzeichen nicht vergessen)
**MISTERMJ**
Peter-Parker-Kostüm
**DA CLONE**
Ben-Reilly-Kostüm (Leerzeichen nicht vergessen)
**GTATNKFST**
Quick-Change-Spidey-Kostüm

**SEID IHR ALLE DA?** Tata! Die volle Ladung Comic-Covers.

**SONNTAGSANZUG** Peter Parker lässt sein Kostüm zu Hause.

**MISTER UNIVERSUM** Doppelter Schaden dank Universal-Power.

**SCHNELL UMGEZOGEN** Will Spidey eine Bank ausrauben?

## Banjo-Tooie

Normalerweise bekommt man diese Cheats, wenn ihr Cheato, dem Zauberbuch, seine Seiten zurückbringt. Im Mayaham-Tempel bei Humba Wumbas Zelt werden diese dann eingegeben. Wer sich aber nicht die Mühe machen will, alle Seiten zu suchen, kann die Codes auch ohne die Absegnung von Cheato benutzen. Dazu müsst ihr einfach als Erstes CHEATO eingeben und dann den gewünschten Code rückwärts schreiben. Aus EGGS wird so zum Beispiel CHEATOSGGE. Ganz einfach, gell?

| | |
|---|---|
| **CHEATOSREHTAEF** | Verdoppelung der maximalen Federanzahl |
| **CHEATOSGGE** | Verdoppelung der maximalen Eieranzahl |
| **CHEATOFOORPLLAF** | Tiefes Fallen schadet nicht mehr. |
| **CHEATOKCABYENOH** | Gesundheit lädt von alleine wieder auf. |
| **CHEATOXOBEKUJ** | Stellt die Musikbox in Jolly Roger's Lagoon zur Verfügung |
| **CHEATOYGGIJTEG** | Stellt die Schilder in Jiggywiggys Tempel zur Verfügung |
| **CHEATOOJNABREPUS** | Banjo läuft schneller. |
| **CHEATOYDDABREPUS** | Feinde laufen schneller. |
| **CHEATOGINKYENOH** | Unendliche Gesundheit und Luft |
| **CHEATOGNIKTSEN** | Unendlich viele Eier und Federn |
| **CHEATOLAICEPSYGGIWYGGIJ** | Öffnet alle Levels |
| **CHEATOGNIMOH** | Ziel suchende Eier |
| **CHEATOTSILTSACYGGIJ** | Alle Spielfiguren werden im Replay-Modus aufgeführt. |
| **CHEATONOSNIAGATIYALP** | Öffnet alle Extras im Replay-Modus |

**VERPUZZELTER WIRRKOPF** Der ungeschlagene Rätselmeister Jiggywiggy hat sich auch in den Passwörtern verewigt.

## Game-Boy-Cheats&Codes

**Game-Boy-Xploder-Codes**
Der Gameshark, der Xploder und das Action Replay sind externe Module, die über den Modulschacht an den Game Boy angeschlossen werden. Wenn ihr eines dieser Geräte, die im Fachhandel erhältlich sind, besitzt, könnt ihr mit den nachstehenden Zeichenfolgen die Spiele aufmischen.

| | | |
|---|---|---|
| ***Chicken Run*** | Unendlich Körner | 0D306481 |
| ***International Karate*** | Unendlich Energie | 0D2624AE<br>0D63DFDD |

***Das Dschungelbuch – Moglis wildes Abenteuer***

| | |
|---|---|
| Unendlich Äpfel | 0D26D6AE |
| Unendlich Leben | 0D2CECAE |
| Unendlich Diamanten | 0D2D15AE |
| Immer Banane | 0D22F0AE |
| Immer Kokosnuss | 0D24F0AE |
| Unbesiegbar | 0D22CBDD |

# LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Teil 3

➤ Genre
Rollenspiel
➤ Spieler
1
➤ Hersteller
Nintendo
➤ Internet
www.zelda.de

***In dieser Ausgabe präsentieren wir euch den dritten und letzten Teil unserer Komplettlösung zu Links letztem N64-Abenteuer. Neben nützlichen Tipps zum erbitterten Kampf mit dem fiesen Endgegner erhaltet ihr auf der letzten Seite eine komplette Auflistung aller im Spiel auftauchenden Masken. Viel Glück bei der Rettung von Termina!***

## Nützliches

***Was soll ich tun, nachdem ich Gyorg besiegt habe?***

Als Erstes solltet ihr Link mit einigen für den nächsten Spielabschnitt wichtigen Gegenständen ausstatten. Vom Deku-Händler vor dem Sumpf-Info-Center erhaltet ihr fünf Wundererbsen. Im Magieladen im Sumpf erwerbt ihr ein blaues Elixier. Zusätzlich sammelt ihr noch zehn Deku-Nüsse ein und kauft ein Pulverfass. Es kann auch nicht schaden, noch einen Fisch zu fangen. Dann begebt ihr euch zur Pferderennbahn der Gorman-Brüder. Diese erreicht ihr, indem ihr zur Milchstraße reitet und die erste Abzweigung nach links nehmt. Dort nehmt ihr für zehn Rubine an einem Rennen teil, geht siegreich daraus hervor und erhaltet als Prämie Garos Maske, die euch später noch Dienste erweisen wird.

## Der Weg nach Osten

***Ich habe alle Besorgungen erledigt. Was nun?***

Ihr wendet euch mit Epona in Richtung Osten, wo ihr in der Ferne zwei Türme erkennt, auf die ihr zureitet. Lasst die Zäune und die lästigen Krabbelratten mit Leichtigkeit hinter euch, bis ihr euch in einem kreisförmigen Gebiet befindet, in dem ihr von Epona absteigen müsst, um auf den kleinen Absatz zu klettern. Begebt euch über den kleinen Pfad zu eurer Linken zum Friedhof von Ikana, wo ihr dem Skelett unter dem hinteren Torbogen die Sonate des Erwachens vorspielt. Setzt euch nun die Hasenmaske auf und spurtet ihm hinterher, sobald es seine Knochen erhebt, um davonzurennen. Euch werden immer wieder Feuerwände im Weg sein, die erst veschwinden, nachdem die kleinen Skelette von euch beseitigt worden sind. Benutzt Pfeil und Bogen, um das Riesenskelett aufzuhalten, das nach einigen Treffern zum Nahkampf gegen euch übergeht. Es sollte kein Problem sein, mit ihm fertig zu werden. Euer Schwert wird euch dabei behilflich sein. Als Lohn für eure Mühen erhaltet ihr eine Schatzkiste, die den Helm des Hauptmanns enthält. Mit diesem Helm übt ihr Kontrolle über alle Knochenmänner aus. Ihr wartet bis zur Nacht und sprecht die drei um den Grabstein versammelten Skelette an. Dazu müsst ihr euren Helm des Hauptmanns aufsetzen, denn nur dann werden sie eurem Befehl, das Grab zu öffnen, auch gehorchen. Furchtlos springt ihr in das Grab hinab und schickt die euch angreifenden Fledermäuse ins Jenseits. Nachdem ihr die drei Fackeln angezündet habt, geht ihr durch die Tür in den nächsten Raum, wo euch der Miniboss Eisenprinz erwartet. Dieser aus *Zelda: Ocarina of Time* bekannte Gegner kann durch schnelles Umkreisen, Sprungattacken und gezielte Schwerthiebe besiegt werden. Vorsicht ist geboten, sobald er seine Rüstung verliert, da er sich ohne diese schneller bewegen kann. Ist er geschlagen, öffnet sich ein Vorhang, hinter dem sich ein Grabstein befindet. Dort erlernt Link ein neues Lied, die Hymne des Sturms. Vorerst verlasst ihr den Friedhof wieder und geht zurück zu Epona. Ein vermummter Mann wird dort auf euch warten. Setzt nun Garos Maske auf und vor euch wird ein Baum in Windeseile wachsen, den ihr mithilfe eurer Fanghaken erklimmt.

## Ikana-Canyon

*Wie gelange ich sicher zu den Ruinen von Ikana?*

Auf eurem Weg zum Ikana-Canyon trefft ihr auf einige steinige Hindernisse, bei denen ein Schwerthieb nicht viel Nutzen zeigt. Nachdem ihr diese mit ein bisschen Geschick und Geschwindigkeit überwunden habt, friert ihr die beiden Oktoroks mit einem Eispfeil ein und überquert so den Fluss. Benutzt nun wieder eure Fanghaken, um euch von Baum zu Baum zu ziehen, bis ihr direkt neben einer Eulenstatue landet und diese natürlich sogleich aktiviert. Geht nun rechts an dem Haus vorbei, um das die Mumien kreisen, und folgt dem ausgetrockneten Flussbett. Ihr gelangt in eine Höhle, in der euch ein Geist begegnet, der euch mit einem Fluch belegen wird. Link verliert nun bei jedem Schritt Energie. Um den Fluch unwirksam zu machen, spielt ihr die Hymne des Sturms, von der ihr nicht nur geheilt werdet, sondern die auch den Fluss wieder zum Strömen bringt. Durch das zum Laufen gebrachte Mühlrad erklingt die Musikbox und die Gibdos verschwinden. Begebt euch nun zum Haus, aus dem ein kleines Mädchen tritt, das jedoch sogleich wieder innen verschwindet. Um es auszutricksen, stellt ihr euch in einiger Entfernung auf und wartet, bis es wieder erscheint. Sobald es sich weit genug vom Haus entfernt hat, spurtet ihr los durch die Tür ins Haus hinein. Geht hinunter in den Keller, in dem euch eine Mumie begegnet. Zückt eure Okarina und spielt das Lied der Befreiung. Es stellt sich heraus, dass der vermeintliche Gibdo der Vater des Mädchens ist. Ihr schnappt euch Gibdos Maske, die der Vater fallen gelassen hat, und verlasst das Haus. Geht nun weiter nach oben bis zur Quelle, wo ihr auch Tingle sehen könnt. In seiner Nähe befindet sich ein Brunnen. Doch bevor ihr ihn hinabsteigt, setzt ihr Gibdos Maske auf, die ihr nun auch nicht mehr abnehmen solltet, um nicht von Gibdos erkannt zu werden. Sprecht nun jeden Gibdo an und ihr werdet feststellen, dass jeder einen Gegenstand benötigt. Sobald ihr sie überreicht habt, werden sie euch die Gittertüren öffnen. Falls ihr die gewünschten Gegenstände nicht schon zuvor gekauft habt, werdet ihr sie in den Räumen vorfinden. Sobald ihr den letzten Raum betreten habt, entzündet ihr die vier erloschenen Fackeln mit euren Feuerpfeilen und es erscheint eine Truhe, in der sich der Spiegelschild befindet. Reflektiert das Sonnenlicht mit dem Schild und richtet ihn zuerst auf das Sonnensymbol an der Wand und dann auf das Symbol auf dem Steinblock. Dadurch wird der Steinblock entfernt und gibt euch den

## Ruinen von Ikana

*Ich bin bei den Ruinen angelangt. Was nun?*

Weg hinauf über die Leiter frei. Zurück an der Oberfläche, findet ihr euch in den Ruinen von Ikana wieder und betretet den Tempel durch das große Tor in der Mitte, wobei ihr natürlich noch immer Gibdos Maske tragt. Dadurch greifen euch die Gibdos, auf die ihr trefft, nicht an, sondern führen euch einen schönen Tanz vor, bei dem ihr sie leicht erledigen könnt, um als Belohnung einige Rubine zu erhalten. Schaut euch nun im Raum um und ihr werdet zwei eingefrorene Augenschalter finden. Schießt mit einem Feuerpfeil auf den linken Schalter und geht durch die sich öffnende, linke Tür. Im nächsten Raum aktiviert ihr den Kristallschalter mit einem Schwerthieb und rennt dann sehr schnell auf die gegenüberliegende Seite zur sich wieder senkenden Platte.

Auf der anderen Seite angekommen, verwandelt ihr euch in Deku-Link und aktiviert den hier aufgestellten Kristallschalter. Nun sprintet ihr zur zweiten Deku-Blume und fliegt von dort auf die Säule. Anschließend verwandelt ihr euch wieder in Link, um den Schalter zu aktivieren, den ihr dort vorfindet. Geht durch die Tür und aktiviert den Kristallschalter mit dem Fanghaken, um den Raum wieder verlassen zu können. Jetzt werdet ihr wieder zu Deku-Link und hüpft zu dem Schalter in der Ecke, der euch die Tür öffnet. Macht den Skulltullas an der Decke mit euren Pfeilen den Garaus und benutzt das Auge der Wahrheit, um den Sprung vom Schalter zurück zu überwinden. Steigt auf das Dach und balanciert auf dem Mauersims zur Mitte des Daches. Den Schalter, den ihr seht, könnt ihr nur als Deku-Link erreichen. Nachdem ihr ihn aktiviert habt, kehrt ihr wieder in den Hauptraum des Tempels zurück und nehmt diesmal die rechte Tür. Reflektiert das durch die Decke einfallende Sonnenlicht mit eurem Spiegelschild und richtet ihn auf den Steinblock. Aber seid vorsichtig, denn der Bodengrabscher reagiert zwar allergisch auf das Licht, doch solange er noch grün ist, ist er unverletzlich. Vergesst nicht, eure Maske aufzusetzen, wenn ihr an den tanzenden Mumien vorbeilauft. Falls ihr Geld brauchen solltet, könnt ihr sie erledigen. In der nächsten Kammer trefft ihr wieder einmal auf Zaurob, der aber kein Problem darstellen sollte. Ihr begebt euch nun über die Treppe auf das Dach und geht in die Mitte. Platziert das Pulverfass, das ihr ja vorsorglich mitgenommen habt, an der rissigen Stelle. Lasst euch durch das freigesprengte Loch nach unten fallen und ihr landet wieder im Hauptraum. Dort richtet ihr wieder euren Schild auf den Block, um den Weg freizumachen.

## Igos du Ikana

*Wie besiege ich den Skelettkönig?*

Jetzt befindet ihr euch im Thronsaal des ehemaligen Schlosses. Plötzlich klappen die Jalousien herunter und ihr werdet von zwei Skeletten angegriffen. Als Erstes zielt ihr mit zwei Feuerpfeilen auf die beiden Jalousien, um wieder Licht in den Raum einfallen zu lassen, da die Skelette sich vor Sonnenlicht fürchten. Schlagt auf ein Skelett ein, um es zu betäuben, und richtet anschließend das Licht darauf, damit es verschwindet. Geht mit dem zweiten ebenso um und der König persönlich wird euch angreifen. Er wirft mit seinem Kopf nach euch und spuckt Staub. Um ihn aufzuhalten, müsst ihr auch ihn mit Schwerthieben bearbeiten und ihn mit Sonnenlicht bestrahlen, sobald er hinfällt. Nun ist auch der Skelettkönig vernichtet und als Belohnung lernt ihr in der folgenden Videosequenz die Elegie des leeren Herzens, mit der ihr Ebenbilder von euch errichten könnt.

## Kletterwand

***Was muss ich tun, um die Schalter gedrückt zu halten?***

Verlasst nun die Ruinen und geht rechts neben der Flusshöhle den Aufgang hinauf zum Felsenturm. Springt über die Blöcke auf die andere Seite. Da die Druckschalter nicht mehr aktiviert sind, sobald ihr heruntersteigt, müsst ihr die Elegie des leeren Herzens auf dem Schalter stehend spielen. Es erscheint ein Ebenbild von euch, das den Schalter gedrückt hält. Mit dem Enterhaken geht es weiter nach oben, wo sich ein weiterer Schalter befindet. Auf diesem lasst ihr die Statue des Goronen-Link stehen und zieht euch weiter nach oben. Dann erstellt ihr ein Zora-Link-Abbild und platziert es auf dem nächsten Schalter. Nun könnt ihr über die Blöcke auf die andere Seite gelangen. Zieht euch weiter nach oben und verfahrt in der gleichen Weise bei den anderen Schaltern. Endlich oben angekommen, findet ihr glücklicherweise eine Eulenstatue, die natürlich sofort von euch aktiviert wird, damit ihr diese anstrengende Passage hinter euch lassen könnt.

## Felsenturm

***Wie komme ich zum Felsenturm hinüber?***

Frisch gestärkt mit Pfeilen, Bomben und grünen sowie blauen Elixieren und mit reichlich Zeit im Gepäck, dank eurer Okarina, startet ihr wieder von der Eulenstatue. Zuerst müsst ihr ein Steinquader-Rätsel mithilfe der Elegie des Herzens lösen. Stellt euer Abbild zuerst rechts, dann links und dann in der Mitte auf. Über die Steinbrücke betretet ihr nun durch den geöffneten Mund des versteinerten Gesichtes den letzten irdischen Tempel. Am besten solltet ihr die Felsen Maske aufsetzen, die es euch hier einfacher machen wird. Geht nun durch die linke Tür in Raum 2 zu den Krabbelratten, um euer erstes Rätsel zu lösen. Die rissige Wand bringt ihr mit einer Bombe zum Einstürzen und ihr entdeckt eine Schatztruhe an der Decke. Da Deku-Link zu leicht ist, um den Schalter gedrückt zu halten, nehmt ihr eine Kiste aus dem neuen Raum und platziert sie auf einem der kleinen Schalter. Auf die verbleibenden kleinen Schalter stellt ihr zwei andere Abbilder von Link und auf den großen ein Goronen-Link-Abbild, denn nur er ist schwer genug, diesen Schalter herunterzudrücken. Ihr geht durch das nun geöffnete Tor in den Hof und platziert auf der grasfreien Fläche eine Bombe. Durch den freigesprengten Durchgang lasst ihr den Block mit eurem Schild verschwinden und geht als Gorone weiter in den Raum. Da einem Goronen Lava nichts anhaben kann, begebt ihr euch auf die andere Seite, um aus der Kiste dort die Labyrinth-Karte zu erhalten. Auf dem Rückweg geratet ihr mit vier Armos-Rittern aneinander, und nachdem ihr sie besiegt habt, erscheint inmitten der Lava eine Kiste, in der sich ein kleiner Schlüssel befindet. Diesen müsst ihr nun im vorigen Raum verwenden und euch in einen Zora verwandeln, um auf die gegenüberliegende Seite zu schwimmen. Lasst euch von der Dexi-Hand ergreifen und ans Ufer schleudern. Dort schnappt ihr euch den zweiten Schlüssel. Erledigt die Hand mit einem Zora-Bumerang und macht euch den Weg durch den Unterwassertunnel frei. Wieder trockenen Boden unter den Füßen, schießt ihr einen Feuerpfeil auf das vereiste Auge. Dennoch ist es für euch noch nicht möglich, die Schatztruhe zu erreichen. Bevor ihr den nächsten Raum betretet, reflektiert ihr das Sonnenlicht auf den Spiegel, und zwar so lange, bis dieser zu glühen anfängt. Lauft dann vor und reflektiert das Licht vom Spiegel auf den Stein. Dahinter verbirgt sich eine Schatzkiste mit einem Kompass, den ihr euch holt. Nun verwandelt ihr euch in Goronen-Link, um den großen, runden Pfeiler zu zerstören, denn nur ein Gorone ist hierzu stark genug. Nachdem der Pfeiler zertrümmert ist, fällt Licht in das Gemäuer, mit dessen Hilfe Link die Spiegel auflädt. Um zu verhindern, dass euch die kleinen schwarzen Spuke in die Quere kommen, setzt ihr die Felsen Maske auf. Nun nur noch die Sonnensymbole mit eurem Schild bestrahlen und ihr könnt den Raum verlassen. Verwandelt euch in Deku-Link, um über die Lava zum Ausgang zu fliegen, und nutzt dabei die heiße Luft, die aus den Öffnungen im Boden strömt.

## Garo-Meister

*Wie kann der Garo-Meister besiegt werden?*

Im nächsten Raum trefft ihr auf den Zwischengegner Garo-Meister. Einige Pfeilschüsse müssten ausreichen, um ihn zu bezwingen. Als Belohnung erhaltet ihr die Lichtpfeile, die euch zwar das doppelte an Energie abziehen, aber dafür Schattenblöcke entfernen und Sonnensymbole aktivieren. Dem Hiploop, den ihr im nächsten Gang trefft, reißt ihr mit dem Fanghaken die Maske herunter und streckt ihn mit einigen Schwerthieben nieder. Hinter der nächsten Tür wartet schon Augor, ein einäugiger Roboter, auf euch. Hier bietet sich gleich die Möglichkeit, eure neu erworbenen Lichtpfeile zu testen, indem ihr einen Pfeil in das geöffnete Auge schießt und einen zweiten hinterher, um ihn zu verwunden. Verlasst den Dungeon wieder und baut eure Steinbrücke mithilfe eurer Abbilder wieder auf. Nun schießt ihr einen Lichtpfeil auf das rote Emblem.

## Felsenturm gedreht

*Wie finde ich mich im gedrehten Turm zurecht?*

Nach einem kleinen Blackout kommt Link wieder zu sich und stellt fest, dass sich der komplette Tempel gedreht hat. Geht nun wieder in das Innere des Tempels und ihr erkennt, dass ihr alle Schatzkisten und Schalter, die euch zuvor verwehrt waren, jetzt erreichen könnt. Geht durch die Tür auf der rechten Seite und schießt einen Lichtpfeil auf den Schattenblock, der sich nun wieder im Spiegelraum befindet. Verwandelt euch in Deku-Link und nutzt wieder die heißen Luftströme, um auf die Brücke zu fliegen. Dort habt ihr es noch einmal mit einem Hiploop zu tun, den ihr ausschalten müsst. Lauft den Gang, der in das Innere des Tempels führt, entlang und betätigt den Druckschalter. Daraufhin erscheint eine Schatzkiste, in der ein Schlüssel für die oberste Tür für euch bereitliegt. Am Ende des Ganges hängen drei Rubine, die ihr nur erreichen könnt, wenn ihr euch von der Dexi-Hand ergreifen lasst. Jetzt wird's etwas kompliziert, denn ihr müsst den Raum, in dem ihr euch befindet, so lange hin- und herdrehen, bis ihr den Steinblock in die dafür vorgefertigte Aussparung schieben könnt. Achtet darauf, wo der Stein hinfällt, wenn ihr den Raum dreht. Falls ihr Pfeile oder Energie benötigen solltet, erledigt einfach die Wabbler. Sobald der Stein in Position ist, könnt ihr zur Tür hinaufspringen.

## Zaurob

*Wie komme ich an Zaurob vorbei?*

Kaum habt ihr den nächsten Raum betreten, werdet ihr merken, dass ihr es mit einem euch wohl bekannten Gegner zu tun habt, Zaurob. Seid vorsichtig, denn die Decke des Raumes besteht aus Lava, aus der sich einzelne Brocken herauslösen. Außerdem solltet ihr nicht ins Licht treten, da ihr sonst

aus dem Raum herausfallt. Achtet auf das rote Licht der Teleporter, denn es kündigt an, wo der Zauberer als Nächstes erscheint. Feuert einige Eispfeile auf ihn ab und erledigt ihn damit. Nach vollendeter Tat zieht ihr euch mit einem Fanghaken an der Schatzkiste hoch und verlasst den Raum. Im nächsten Raum warten drei Irrlichter auf euch, die mit eurem Schwert oder euren Pfeilen erledigt werden wollen. Anschließend verwandelt ihr euch wieder in Deku-Link und fliegt auf die andere Seite, um von dort in die Nische in der rechten Wand zu gelangen. Nun müsst ihr ein Abbild von euch auf dem Druckschalter errichten. Dazu setzt ihr die Felsen Maske auf und rennt an den fliegenden Armos vorbei. Jetzt könnt ihr die Schatzkiste erreichen, in der sich ein kleiner Schlüssel befindet. Ab geht's in den nächsten Raum. Von dort fliegt ihr als Deku-Link zu der kleinen Kammer, die links vom Eingang ist. Von dort aus geht es weiter Richtung Ausgang, der sich auf der linken Seite befindet. Ein letzter Gang an den zwei blauen Knochenfratzen vorbei bringt euch zu Gomess, dem Herrscher der Fledermäuse.

## Gomess

*Ich komme nicht an Gomess heran. Wie besiege ich ihn?*

Setzt eure Hasenmaske auf und vertreibt die Fledermäuse mit einem Lichtpfeil. Anschließend zielt ihr auf das gelbe Herz in Gomess' Brust. Mit einigen gezielten Schüssen müsstet ihr ihn erledigen können. Als Belohnung erhaltet ihr den Master-Schlüssel im Nebenraum. Kehrt in den Eingangsraum zurück. Dreht das Labyrinth zwei Mal, so dass ihr die Kiste, die ihr durch den Druckschalter bei den Schatten-Armos habt erscheinen lassen, mit dem Fanghaken erreichen könnt.

## Augor

*Wie kann ich mit dem noch stärkeren Augor fertig werden?*

Tretet durch die Tür, hinter der schon Augor auf euch wartet. Diesmal hat er sich besser auf euch vorbereitet, denn er hat einen Laserstrahl in seinem Gepäck. Trefft ihn ins Auge und wartet, bis es sich gelb färbt. Setzt dann erneut zum Schuss an und ihr habt ihn besiegt. Ihr erhaltet eine weitere Maske, die Maske des Giganten. Im nächsten Gang zieht ihr euch über die Kiste an der Decke auf das Gitter nach oben. Dann schießt ihr einen Haken auf den Haltepunkt an der Decke und fallt direkt vor die Tür des Endgegners.

## Seelenloser Wüstenkriecher Twinmold (Endboss)

*Die beiden Würmer sind zu groß. Was nun?*

Hier müsst ihr die Maske des Giganten aufsetzen, um mit diesen gewaltigen Würmern mithalten zu können. Aber hoffentlich habt ihr genügend grüne Tränke im Gepäck, denn die Maske zehrt ziemlich an eurer Energie. Trefft möglichst oft Kopf und Schwanz der Würmer, um sie zu bezwingen. Als Belohnung winkt ein Herz-Container und Twinmolds Vermächtnis. Wenn ihr alle Feen gerettet habt, bringt sie zur Feenquelle und ihr erhaltet dafür das mächtige Feenschwert. Daraufhin kehrt ihr wieder nach Unruh-Stadt zurück, um euch für das Finale zu rüsten.

## Das Finale

*Wie kann ich Horror Kid stoppen?*

Zuerst besorgt ihr euch alles, was ihr für einen großen Kampf gebrauchen könnt. Dazu gehören Pfeile, Bomben, Herzteile, einige Feen und noch ein paar Elixiere. Nun müsst ihr euch wieder die Mondträne im Tausch gegen die Landurkunde im Observatorium besorgen, um den Deku von seiner Pflanze vor dem Glockenturm zu vertreiben. Um in die Turmuhr zu gelangen, wartet ihr wieder bis Mitternacht des dritten Tages und schwebt zum Turm empor. Jetzt steht ihr wieder Horror Kid gegenüber, doch scheinen keine eurer Waffen ihm etwas anhaben zu können. Also spielt ihr auf eurer Okarina den Gesang des Himmels, um Hilfe herbeizurufen. Die vier Wächter erscheinen und helfen euch, den Mond aufzuhalten. Plötzlich jedoch entwickelt Majoras Maske ein Eigenleben, flieht in den Mond und lässt das Horror Kid als wertlose Marionette liegen. Ihr zögert natürlich keine Sekunde und springt der Maske hinterher. Eine überraschend friedliche Landschaft erwartet euch nun. Begebt euch zu dem Baum, unter dem die Kinder tanzen. Nun habt ihr die Wahl. Entweder sprecht ihr eines der vier herumlaufenden Kinder an, dann habt ihr die Möglichkeit, eine weitere Maske zu ergattern, die Maske der grimmigen Gottheit, aber nur unter der Bedingung, dass ihr zuvor

schon alle 20 Masken gesammelt habt, oder ihr sprecht das Kind an, das unterm Baum sitzt, um Termina ohne die Hilfe der Maske zu retten. Könnt ihr das Gesicht der grimmigen Gottheit euer Eigen nennen, werdet ihr euch im Kampf gegen Majora um einiges leichter tun. Im folgenden Raum müsst ihr nur noch die drei Inkarnationen der Maske überstehen und ihr habt es geschafft!

## Endgegner

**Majoras Maske**
Diesen finalen Endgegner bezwingt ihr, indem ihr ihn mit einem gezielten Pfeilschuss in den Rücken zur Landung zwingt. Mit einigen Schwerthieben könnt ihr ihn ordentlich schwächen. Doch nun eilen ihm die vier Masken der Wächter zu Hilfe. Die Strahlen, die auf euch gerichtet werden, reflektiert ihr mit dem Spiegelschild, um euch zu verteidigen.

**Majoras Inkarnation**
Um euch schneller den Garaus zu machen, wachsen der Maske Arme und Beine, mit denen sie versucht, euch umzurennen. Bremst sie mit einigen Pfeilschüssen und schlagt mit eurem Schwert auf sie ein. Nach wenigen Treffern wird sie sich erneut verwandeln.

**Majoras Magier**
Lähmt ihn mit einem Pfeilschuss, um für eine kurze Zeit seinen Peitschenhieben zu entkommen. Schlagt nun im direkten Kampf mit eurem Schwert auf ihn ein. Wiederholt diese Vorgehensweise einige Male und ihr habt die Maske gebannt und Termina vor dem finsteren Mond gerettet. Jetzt könnt ihr euch zurücklehnen und den Abspann genießen.

## MASKEN IM ÜBERBLICK

### 1. Postbotenmütze
**Eigenschaften der Maske: -**
**Fundort:** Link erhält diese Maske, wenn er den Postboten anspricht, nachdem dieser die Eilpost an Mama ausgeliefert hat.
**Extra:** Das Tragen dieser Maske beschert Link ein Herzteil in einem Briefkasten.

### 2. Maske der Nacht
**Eigenschaften:** Wenn Link diese Maske trägt, kann er sich von der Großmutter in der Herberge eine Geschichte erzählen lassen.
**Fundort:** Diese Maske kann für 500 Rubine im Kuriositätenladen erworben werden, wenn der Dieb am ersten Tag gestellt wurde.

### 3. Ka-Bumm-Maske
**Eigenschaften:** Mit der Ka-Bumm-Maske kann Link Gegenstände sprengen und sich verteidigen. Vorsicht: Der Gebrauch dieser Maske zehrt an eurer Lebensenergie!
**Fundort:** Link erhält diese Maske, wenn er die alte Frau in Nord-Unruh-Stadt vor dem Dieb schützt.

### 4. Fels Maske
**Eigenschaften:** Diese Maske hat die Funktion einer Tarnkappe, mit deren Hilfe es Link gelingt, unentdeckt zu bleiben.
**Fundort:** Um diese Maske zu erhalten, wird das Auge der Wahrheit benötigt. Damit wird der steinerne Soldat Shiro, der in einem Kreis aus Steinen auf dem Weg nach Ikana liegt, sichtbar.
Tauscht mit ihm ein Elixier gegen die Maske.

### 5. Feen-Maske
**Eigenschaften:** Wirkt wie ein Magnet auf verirrte Feen.
**Fundort:** Bringt als Link der großen Fee eine zweite verirrte Fee und ihr erhaltet die Feen-Maske.

### 6. Deku-Maske
**Eigenschaften:** Link wird in einen Deku verwandelt.
**Fundort:** Diese Maske habt ihr von Anfang an, könnt sie aber nicht abnehmen. Erst am dritten Tag, wenn der Maskenverkäufer die Sonate der Freiheit spielt, kann Link sie abnehmen und in seinem Inventar aufbewahren.
**Extras:** Link kann mithilfe der Deku-Maske Deku-Blumen benutzen und somit Riesensprünge vollziehen.

### 7. Fuchs-Maske
**Eigenschaften:** Wenn Link diese Maske in sich bewegendem Gras trägt, erscheint ein Keaton, der mit Link ein kleines Quiz veranstaltet. Löst ihr die Fragen richtig, gibt es als Belohnung ein Herzteil.
**Fundort:** Wenn der Postbote am dritten Tag den Brief von Anju an Kafei zustellt, trefft ihr den Besitzer des Kuriositätenladens in Kafeis Haus an und erhaltet von ihm die Maske.

### 8. Bremer-Maske
**Eigenschaften:** Setzt Link diese „tierische" Maske auf und spielt einen Marsch, dann folgt ihm Kleingetier, zum Beispiel Küken.
**Fundort:** Diese Maske erhält Link ohne jegliche Gegenleistung vom Leierkastenspieler in Südost-Unruh-Stadt.

### 9. Hasenohren
**Eigenschaften:** Link kann sich mit dieser Maske schnell fortbewegen und weit springen.
**Fundort:** Nachdem Link die Küken auf der Romani Ranch mithilfe der Bremer-Maske zu Hühnern heranwachsen lässt, erhält er die Hasenohren.

### 10. Don Geros Maske
**Eigenschaften:** Diese Maske verleiht Link die Fähigkeit, mit Fröschen zu reden. Hat Link mit allen Fröschen gesprochen, erhält er ein Herzteil.
**Fundort:** Nachdem Link den Kronleuchter in der Goronen-Halle durch Anzünden aller Fackeln in diesem Raum zum Drehen bringt und die Vasen am Leuchter mit der Goronen-Rolle zerschlagen hat, bekommt er ein Stück Fleisch. Dieses kann mit dem frierenden Goronen in der Bergsiedlung gegen die Maske getauscht werden.

### 11. Maske der Düfte
**Eigenschaften:** Link wird zur „Supernase", die selbst versteckte Pilze im Wald aufspüren kann.
**Fundort:** Ist Link schnell genug und lässt sich nicht vom Berater des Deku-Königs im Labyrinth des Deku-Schreins abhängen, erhält er die Maske.

### 12. Goronen-Maske
**Eigenschaften:** Link wird zum Goronen, der sich durch Stärke und die Fähigkeit zu rollen auszeichnet.
**Fundort:** Link erhält diese Maske von Darmais Geist, wenn Link ihm zum Goronen-Grab folgt und die Sonate der Befreiung spielt. Wichtig hierfür ist das Auge der Wahrheit.

### 13. Romanis Maske
**Eigenschaften:** Link kann mit dieser Maske in der Milchbar Chateau Romani für stolze 200 Rubine einkaufen.
**Fundort:** Link muss den Romani-Schwestern bei der Auslieferung der Milch behilflich sein, um diese Maske zu erhalten.

### 14. Maske des Zirkusdirektors
**Eigenschaften:** Mit der Maske des Zirkusdirektors kann Link Fragen leichter lösen.
**Fundort:** Link benötigt die Deku-Maske, die Goronen-Haut und die Zora-Schuppen, um diese Maske zu erhalten. In der Milchbar muss Link nun seine vier Instrumente spielen und dabei darauf achten, im richtigen Lichtkegel zu stehen. Hat er das geschafft, bekommt er als Belohnung die Maske des Zirkusdirektors.

### 15. Kafeis Maske
**Eigenschaften:** Dank dieser Maske erfährt Link von Anju, wo er Kafei findet.
**Fundort:** Kafeis Maske erhaltet ihr von Kafeis Mutter im Rathaus.

### 16. Maske der Liebenden
**Eigenschaften:** Diese Maske verleiht Link die Fähigkeit, beruhigend auf einige Menschen einzuwirken.
**Fundort:** Link muss Kafei in der letzten Nacht dabei behilflich sein, die Sonnenmaske aus der Höhle des Diebes zu stehlen, wobei es wichtig ist, dass der Dieb die ältere Dame in der ersten Nacht überfallen hat. Zurück in Anjus Zimmer, versprechen sich Kafei und Anju die Ehe und Link erhält die Maske der Liebenden.

### 17. Maske der Wahrheit
**Eigenschaften:** Link kann nun Nachrichten von Mythensteinen empfangen und die Gedanken von Tieren lesen.
**Fundort:** Link muss die Bewohner des Hauses im Sumpf von dem Skulltula-Bann befreien, um die Maske der Wahrheit zu bekommen.

### 18. Zora-Schuppen
**Eigenschaften:** Link wird zum Zora und kann beliebig lange tauchen und schwimmen.
**Fundort:** Um die Schuppen zu erhalten, muss Link dem angeschlagenen Zora an der Schädelküste helfen und die Sonate der Befreiung spielen.

### 19. Kamaros-Maske
**Eigenschaften:** Durch diese Maske kann Link den Tanz Kamaros, den er nachts den beiden Schwestern auf dem Marktplatz beibringen kann. Link wird dafür mit einem Herzteil belohnt.
**Fundort:** Auf einem pilzähnlich aussehenden Stein, nordwestlich, außerhalb der Stadtmauer befindet sich ein Tänzer, von dem Link diese Maske erhält.

### 20. Gibdos Maske
**Eigenschaften:** Diese Maske schützt Link vor den Angriffen der Gibdos in der Gegend von Ikana.
**Fundort:** Die Sonate der Befreiung hilft euch dabei, im Keller der Musikbox Pamelas Vater vom Bann der Maske zu befreien.

### 21. Garos Maske
**Eigenschaften:** Mit dieser Maske kann Link Garos herbeirufen, um dann gegen ihn anzutreten.
**Fundort:** Um Garos Maske zu erhalten, muss Link auf Epona ein Rennen an der Pferderennbahn gewinnen.

### 22. Helm des Hauptmanns
**Eigenschaften:** Link kann sich, sobald er diesen Helm aufsetzt, mit Skeletten, z. B. im Skulltula-Haus, unterhalten.
**Fundort:** Link muss den Hauptmann, den er vorher mit der Sonate des Erwachens geweckt hat, besiegen, um diese Maske zu ergattern.

### 23. Maske des Giganten
**Eigenschaften:** Diese Maske lässt Link auf ein vielfaches seiner Größe heranwachsen, nützt aber leider nur im Kampf gegen Twinmold und verbraucht schnell Links magische Energie.
**Fundort:** Nachdem der blaue Wächter Augor im Felsenturm-Tempel besiegt ist, erhält Link die Maske des Giganten.

### 24. Gesicht der grimmigen Gottheit
**Eigenschaften:** Diese Maske ist die optimale Ausstattung, um den letzten Endgegner zu besiegen. Link ist größer, stärker, hat ein magisches Schwert und kann mithilfe des Z-Triggers Feuerbälle schießen.
**Fundort:** Dazu benötigt Link alle 20 Masken, die er nach und nach alle an die Wächter auf dem Mond bei den Labyrinthen abgibt. Sobald Link alle Masken losgeworden ist, erhält er die Maske der grimmigen Gottheit.
**Extra:** Diese Maske kann nur im letzten Endkampf eingesetzt werden.

## Mit DM 5,- seid ihr dabei!

# KLEINANZEIGEN

***Ob ihr nun ein gebrauchtes Spiel verkaufen wollt oder auf der Suche nach einem bestimmten Produkt seid, mit einer privaten Kleinanzeige auf diesen Seiten erreicht ihr eure potenzielle Kundschaft. Nutzt dazu den auf Seite 73 abgedruckten Kleinanzeigen-Coupon und legt 5,- DM in bar bei. Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte. Indizierte Spiele dürfen nicht angeboten werden.***

### NINTENDO 64

Verk. Turok 3 (uk) 60 DM, Kampfspiel (uk) 50 DM, Carmageddon (uk) 50 DM, T. G. O. 45 DM oder tausche gegen WinBack, 3D-Action-Spiel, Kampfspiel, Road Rash, Hybrid Heaven, Tel: 05731/9819151

Verk. Pokémon Stadium o. T. 55 DM, Mission I. 45 DM, Banjo-K. 40 DM, Mario K. 45 DM, Mario 20 DM, oder tausche gegen Star Wars R. S., Worms A. Body H., Rampage W. T., T. G. Rally, Tel: 05731/9819151

Verk. B. Adv. Racing für 40 DM, 1080° Snowboard für 35 DM, Lylat Wars für 30 DM, NBA Courtside (wie neu) für 25 DM, Mario Party 1 für 40 DM, für GBC Armor. Proj. SWARM für 20 DM, alle Spiele m. Anl. + orig. Verp. und super erhalten (fast alle neu) im Set für 170 DM, Tel: 089/8419362 ab 6 Uhr

Verk. WinBack, Donkey Kong (ohne Expansion P.) je 50 DM, Extreme G, Body Harvest, Flying Dragon je 30 DM, C&C 40 DM, Matthias Groß, Barbara-Hackl Str. 3, 87439 Kempten

V-Rally 35 DM, Vigil. 8 50 DM, F1 WGP 2 55 DM, Beetle Racing 55 DM, Chess 35 DM, Sarges Heroes 70 DM, Castlevania I + II 100 DM, WDS 65 DM, Tel: 02772/649796

Verkaufe N64, 4 Controller, Memory-Card, 27 Spiele, und Expansion-Pak. Preis nach Vereinbarung. Tel.: 08036-99998, Handy: 0173/3723069. Max

Nintendo 64 + Rumble P. + 1 ExpP 2. Con + Fpacks 16 Spiele z. B. Zelda 64, Donkey Kong, Pokémon Stadium, Mario P., Tel: 0178/6045141 ab 13 Uhr. Preis 500,-DM

Verkaufe 1080°, Wave Race, Snowboard Kids an den Meistbietenden. Bin zu erreichen von 14-20 Uhr unter: 0174/8169021 oder 09193/7340

Command & Conquer 40,-, Exp. Pak 23,- 10 Dreamcast-Top-Spiele, Preis VB, z. B. Metr. Street Racer, Code: Veronica, Soul Calibur usw. Tel. 0171/1067797

### SUCHE NINTENDO 64

Suche Perfect Dark dt. Version mit Verpackung u. Anleitung! Zahle bis 40 DM, tausche auch gegen ISS 64, 02445/7374, fragt nach Alexander

Suche Mission Impossible für N64, zahle bis 40 DM, schreibt an theo2k4k@gmx.de oder Tel: 04101/68600

Banjo-Tooie US, Daikatana US mit Verpackung. Zahle gut. Auch ältere US-N64-Games anbieten! Tel. 0209/3595463 STEFAN.FUNK@de.dreamcast.com Danke!

Suche wipEout64 und Aerofighters Assault. Dringend! Meldet euch von 16 bis 20 Uhr unter 042738494! Fragt nach Peter!

Suche gut erhaltenes N64 mit 2 Controllern, evtl. mit Pokémon oder Zelda-Spielen. Zahle bis 200 DM. Meldet euch samstags zwischen 15 und 16 Uhr: 06958/8171. Katharina oder Patrick.

### VERKAUFE NINTENDO 64

Fairplay Games, Computer- und Videospiele-Versand, Tel: 034204/37842, Fax: 034204/37843

Formel 1 World Grand Prix 2 50 DM, inklusive Versand (Nachnahme)! Mail: jaws74@gmx.de, Tel: 08431/618448

Verkaufe Super Mario 64 und F1 GP für je 25 DM, Banjo-Kazooie für 45 DM, und Scars für 50 DM, alles VB, tausche auch gegen Exp. Pak Tel: 02131/510025

Verk. N64 mit 3 Pads, Controller Pak, Expansion Pak und 9 Games (Action, Turok I und II, C&C und 2 Wrestling-Games) VB 410 DM, Tel: 05453/8732 Jens

Verkaufe N-Zone-Hefte (9/98-8/00) nur alle zus., N64-Spiele: Turok 2 50 DM, DK 55 DM, Mario 20 DM, Shadowm. 50 DM, u. v. m. Tel: 02051/61316, bitte nur aus Mettmann

Verkaufe Earthworm Jim, Super Mario 64, Pokémon Blaue Edition, je Spiel 50 DM, Pokémon-Karten 2-10 DM, Tel: 08667/7839

Verkaufe mein N64 + 1 Controller incl. Wave Race und Snowboard Kids! Preis verhandelbar! Tel: 07621/86881, fragt nach Simon

Verkaufe Gex 64 und Shadowman, zusammen 100 DM, einzeln: Gex 50 DM, Shadowman 60 DM, also greif zu unter Tel: 05205/22880, Alex

Verk. DK 64 o. Exp., V-Rally, NBA Jam 99, Re-Volt, SM 64, ISS 64 alle 20-45 DM, o. Tausch g. Action-Adventure, RR 64, W. D. Ch., B. Harvest (ev. 2:1 o. 3:1), Tel: 05945/1033

Verkaufe N64 mit 3 Controller, 2 Memory Cards, Expansion Pak und 2 Spiele für 300 DM, PS: Gerät fast wie neu Tel: 07660/374 fragt nach Thomas

Spiele f. N64: FIFA-64, Bomberman, Waverace u. Controller-Pak. Preis auf Anfrage. Tel. 09364/5297

Verk. W. D. Ch., WCW Mayhem, Kampfspiel, XG 2, France 98, H. Heaven 30 DM, W.Back, 40V. Equalizer = 45 DM, Tel: 030/4957820 Mo, Di. u. Do. von 18-20 Uhr

**ZUSCHLAG Bei solch verlockenden Angeboten schlägt auch Mario gerne zu.**

South Park 35 DM, Intern. Superstar Soccer 30 DM, Lamborghini 30 DM, Dark Rift 30 DM, F1 World Grand Prix 35 DM, Sowboard Kids 30 DM, Super Mario 30 DM, Banjo-K. 30 DM, Tel: 09565/2053

N64 mit 3 Contr. + 1 Super Pad + Mega Mem. Card + 2 Rumbl. Pak + Game Buster + 12 N64 Spiele z. B. Zelda O. o. T., Turok 2 engl., F-Zero X usw., Preis: ruf mich an, Tel: 03845/724194

Verk. Pokémon Snap, Donkey Kong 64, Die Welt ist nicht genug, Preise VHS, Tel. 035207/81811

Verk./Tausche N64-Spiele: DKR zu 25 DM, L. Wars u. Yoshi's Story zu VB 35 DM u. Zelda zu 40 DM, verk. auch 4 seltene Pokémon-K. Tel: 02736/2430 Tomas

Memory Card Rot, Gelb, Grün, Blau 123 S. je 10 DM, Blast Corps, Extreme G, Soccer je 30 DM, Tremor Pak 25 DM, Memory Card 4925 f. 20 DM, Tel: 06029/996910

Verkaufe F1 World Grand Prix II 40 DM, Lylat Wars 30 DM, Pokémon-Karten ab 30 Pfg., erster Käufer erhält Extra!
Tel: 02941/61403, Khaled

Rainbow 6, Ridge Racer, Top Gear Rallye 2, Destruction Derby, Taz Express je 40 DM, Perfect Dark, Midway-Shooter je 75 DM,
Tel: 06721/404863

Konsole 100 DM, Memory Card je 7 DM, X-Ploder, Tetrisphere, M. Imp. Je 40 DM, Controller, Tremor Pak, Exp. Pak je 20 DM, 1 Meg Mem. Card 15 DM,
Tel: 06029/996910

Verkaufe Bomberman 64 und Starshot-Panik im Space Circus für je 30 DM, mit Verpackung und Spielanleitung, Tel: 05683/340, ab 18 Uhr erreichbar

Verk. Zelda 40 DM, ISS 64 20 DM, Mario Kart 25 DM, suche Expansion Pak, tausche auch, verk. auch Pokémon Gelb und Pokémon-Karten z. B. Zapdos, Simsala, Tel: 08067/180130

Verkaufe N64 mit 8 Spielen für 320 DM, Tel: 06404/62900 fragt nach Christian, Spiele: Kampfspiel, F-Zero X, Super Star Soccer 98, FIFA 99 und mehr

Nintendo 64 + 2 Controller, Expansion-, Controller- und Rumble Pak, 7 Spiele (Zelda, Banjo) alles neuw. 400 DM, Tel: 0221/621903 Köln

Verkaufe N64 mit 10 Spielen, Game Buster, 32-fach Memory Card, 2 Controller, 2 Transfer Paks, 1 normale Memory Card, 1000 DM Tel: 040/7103724

Shadowm., EP 1 Racer, JF Gemini VHB 50 DM, Armorines u. Vig. 8 VHB 40 MD, Forsaken, ISS, F-Zero X, V-Rally VHB 30 DM (+Porto) Tel: 09162/8347 ab 19 Uhr

Verk. Pokémon Stadium mit Roter Ed. Für 150 DM, Turok 1 für 40 DM und Turok L. d. v. L. für 55 DM, alle Spiele im Top-Zustand mit Anl. u. Verp.
Tel: 08450/909628

Verk. N64+V-Rally99+Snowboardk.+Mario+SFRush+Forsaken+2Controller+2MemoryCards für 220 DM ab 16 Uhr anrufen unter 05622/3310 (fragt nach Nick)

Hi! Verkaufe Diddy Kong Racing, Turok 2 und Mischief Makers für je 40 DM oder tausche (am liebsten Bomberman Hero),
Tel. 07531/61920

Verk: DK64 50 DM, Pkm.St. 60 DM, Sup. Mario 40 DM, C&C 20 DM, Zelda 30 DM, PkmSn. 30 DM, Sup. Smash. Broth 30 DM, F1 WorldGr. Pr. 10 DM, Exp. Pak 20 DM, Rum. Pak 10 DM Tel: 02104/53344

Verk: N64 + Exp.Pak + 2 Contr. + Rum.Pak + Tran.Pak + 8 Spiele für nur 400 DM. Auß. Pkm-Sonderheft Nr. 11/99 für 1,50 DM. Tel: 02104/53344 von 15-20 Uhr.

Verkaufe o. tausche FIFA 99 für 50 DM, F1P.P. 40 DM, V-Rally 50 DM, Turok 2 (dt) 30 DM, NHL Breakaw. 98 40 DM, Micro M. 50 DM u. v. m. gegen WWF Warzone, Tel: 0611/428240

Konsole + MemoryCard + 1 Controller 100 DM. Mario Party 50 DM, DiddyKong Racing 40 DM, Blast Corps 30 DM, GT64 20 DM oder alles zusammen 200 DM. Tel. 034651/93272

Verk. Rayman 2 50-60 DM, sehr gut erhalten, mit Hülle und Anleitung. Tel: 034771/224190.80097 fragt nach Josef.

N64 + 13 Spiele, 2 Controller, 34 Controller Paks, Expansion Pak, Preis 800 DM, Tel: 0170/1538388

## TAUSCHE NINTENDO 64

Tausche Donkey Kong 64 gegen C&C oder gegen Worms (alles nur mit Anleitung) Tel: 0351/8493696 fragt nach Benjamin

Tausche N64 mit 2 Controllern, Pokémon Stadium und 2 weitere Spiele gegen PlayStation mit 3 Spielen und 2 Controllern, fragt nach Johannes, Tel: 08034/7576

Hi, ich möchte gerne Spiele tauschen gegen Pokémon Stadium + Transfer Pak (2-3 Spiele), Super Mario (2 Spiele) und jeweils eins für Pkm . Blau und Gelb o. schickt Angebote an: Jeanette Seidel, Am Karbel 53, 09116 Chemnitz oder janette1885@t-online.de

Habe Banjo-Kazooie, tausche es gegen Zelda Ocarina of Time, The World is not enough oder Mario Tennis, Tel: 04942/4082 o. E-Mail: eike3000@gmx.de

Tausche N64-Konsole mit Memory-Card, Pokémon Stadium, Lenkrad + 2 Spiele + 2 Joypads gegen PlayStation mit 2 Joypads, MemCard, 3 Spielen.
Tel. 09342/39054

Tausche N64-Spiel Turok 2 gegen The New Tetris. Tel. 02224/73072

## SUPER NINTENDO

Verk. SNES + 1Pad + 7 Spiele 200 DM, auch einzeln (All Stars, DK2, Race Drivin' 35 DM, Jurassic Park, Busts Lose, Sim City, Theme Park, jew. 30 DM), SMS 01784053191

## SUCHE SUPER NINTENDO

Suche diese Super-Nintendo-Spiele: Donkey Kong Country 2 und 3, Super Mario World 2 und Super Mario Kart, An: Ann-Katrin Schiweck, Hauptstr. 8, 48351 Alverskirchen

## GAME BOY

Verk. für Game Boy Daikatana 25 DM, Konami Collection 1 20 DM, QM 25 DM, Metal Gear 30 DM, Suche Monopoly bis 25 DM, Super Game Boy bis 25 DM, Game Boy Color bis 65 DM, Tel: 0381/7680696

## SUCHE GAME BOY

Suche Harvest Moon, Stranded Kids und/oder Mystic Quest, möglichst günstig. Tel: 05242/43343 fragt nach Maike

Suche Game Boy Color zahle gut. Ruft von Mittwoch – Montag ab 17:00 Uhr unter 0941/86225 an! Fragt nach Carsten

## VERKAUFE GAME BOY

Fairplay Games, Computer- und Videospiele-Versand Tel: 034204/37842, Fax: 034204/37843

Verkaufe folgende Game Boy Spiele: Lucky Luke 20 DM, Schiffeversenken 25 DM u. Mickey's Dangerous Chase 20 DM, mit Hülle, Tel: 05042/6929, fragt nach Daniel

Verkaufe Pokémon Gold + Silber 2in1! Für nur 80 DM VB, ich mein's ernst!, Marc Alers, Kreisstr. 4, 59609 Anröchte

## SONSTIGE

Suche, tausche, verkaufe und kaufe Pokémon Dschungei, Bassis und Fossil-Karten, ruft ab 16 Uhr bei Steffi an: 07251/4405651 oder schreibt an: Stefanie Geißler, Tiergartenweg 2, 76689 Neuthard

Aufgepasst! Bei mir bekommt ihr das Pokémon Mew für nur 30 DM, evtl. mit Attacken eurer Wahl! Meldet euch ab 15 Uhr unter Tel: 0821/528205

Tausche N64, 2 Contr., 2 Spiele + Poké Stadium, 2 M. Cards und Transfer Pak gegen PlayStation, 2 Contr. + 2-3 Spiele, wenn's geht Tekken 3, Tel: 0340/8581260

PC-Spiele: Anstoss 3, Anno 1602 je 40 DM, Gex 3D, Dark Project, Gangsters je 15 DM,
Tel: 06721/404863

Verkaufe PlayStation-Spiele, unter and. WCW Mayhem, WCW/Nwo-Thunder, Southpark u.s.w. Für Nintendo 64: DK 64 mit Expak. Tastruper Weg 15, 24941 Jarplund. Basti

Verkaufe: Medievil 1 20DM, Southpark PSX 30DM, GTA 2 20 DM, Mario Tennis 80DM (neu)! Suche alles von Final Fantasy 8! Und Dreamcast! 0201/558533

## SUCHE SONSTIGES

Suche Brieffreund, bin 11 ½ Jahre, großer Rollenspielfan und andere Spielarten, Robert Gnädig, Dorfstr. 23, 15910 Gröditsch

Suche Chrono Trigger, Contra, Final Fantasy (alle Teile), MUSHA Aleste, Phantasy Star (alle Teile), Shining Force (alle Teile), Metal Slug (alle Teile), 04202637279

## VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe diverse PlayStation-Spiele für 30 Fr. und N64-Spiele ab 50 Fr., melden bei René oder Markus, Tel: 062/8751218, Fax: 062/8759184 (Schweiz)

An alle Poémon-Freaks! Ich verkaufe die ganze Edition 1 in deutsch, ich habe fast 900 Karten, für jeden ist etwas dabei, Tel: 05241/236075, David

Verkaufe alle Pkm. für den Game Boy (billig, auch Mew ...) ruft an unter 0174/1487153

Verk. Pokémon-Karten: Bisaflor, Dark Dragoran, Turtok, Aktos, Dark Raichu, Raichu, Rocko's Kleinstein und noch viele mehr,
Tel: 0173/8834643 ab 15 Uhr

Verkaufe oder tausche Pokémon-Karte und folgende Game-Boy-Spiele: Arielle 1, Game und Watch Gallery 1, alle GB-Spiele je 20 DM, Karten selten, Raphaela Edelbauer, Hauptstr. 31, 2371 Hinterbrühl

Verkaufe PS2 mit 2 Controllern, 8MB MemoryCard, RGB-Kabel und den Games Tekken TT, Sky Surfer u. Street Fighter EX3 für nur 850DM. Tel. 0170/5457251

Verkaufe über 40 Original VHS-Video-Filme ab 5 DM im Top-Zustand. Z.B. Die unendliche Geschichte 1-3 ...
Call: 0175/2355315 (Timo)

*Von Lesern für Leser*

# LESERTIPPS

***Trotz Krankheit und Bettlägerigkeit habe ich mich aufgerafft, eure besten Tipps und Tricks zusammenzustellen. Da euch Zelda: Majora's Mask ja ziemlich in Anspruch zu nehmen scheint, haben wir auch diesmal ein paar kleine Tipps für diesen genialen Titel in petto. Aber auch die Game-Boy-Spezialisten dürfen sich über Passwörter zu Buffy the Vampire Slayer und Tom und Jerry: Mäusejagd freuen. Viel Spaß weiterhin beim Spielen und Cheaten.*** ***Werner Spachmüller***

**LESERTIPPS**

Solltet ihr eigene Tipps & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns!
Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung und Adresse an!

*Schickt eure Cheats & Codes an*
**COMPUTEC MEDIA • Redaktion N-ZONE**
**Kennwort Lesertipps • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg**
*oder an:* **werner.spachmueller@computec.de**

## Zelda: Majora's Mask (D)

**Maske der grimmigen Gottheit**

Um diese mysteriöse Maske zu erhalten, braucht ihr 1.) alle vier Boss-Masken und 2.) alle normalen Masken. Nachdem ihr am dritten Tag auf dem Glockenturm das Himmelslied gespielt habt, werdet ihr im Inneren des Mondes aufwachen. Dort steht ein Baum mit fünf Kindern. Eines davon sitzt vor ihm, die anderen umkreisen den Baum. Zuerst müsst ihr die vier den Baum umkreisenden Kinder herausfordern. Nachdem diese verschwunden sind, bekommt ihr die Maske vom sitzenden Kind. Benutzt wird die Maske der grimmigen Gottheit nur bei Endgegnern. Mit dem Z-Knopf könnt ihr diese unter Magieverlust beschießen.

*Maurice Wille*

**FLÖTENTÖNE Link spielt auf dem Glockenturm das Himmelslied.**

**FELDFORSCHUNG Wo versteckt Link bloß die vielen Masken?**

**Romanis Maske**

Hilft man Romani am ersten Tag, auf der Ranch die Kühe zu beschützen, kann man am zweiten Tag bei der Milchlieferung aushelfen. Wurde die Milch erfolgreich beschützt, erhält man die Romani-Maske.

*Ruth Leutermann*

**Maske der Wahrheit**

Im Sumpf steht ein Haus, das eine durch ein Spinnennetz verschlossene Tür hat. Besiegt man nun hier drin alle Skulltulas, erhält man vom befreiten Mann am Eingang die Maske der Wahrheit.

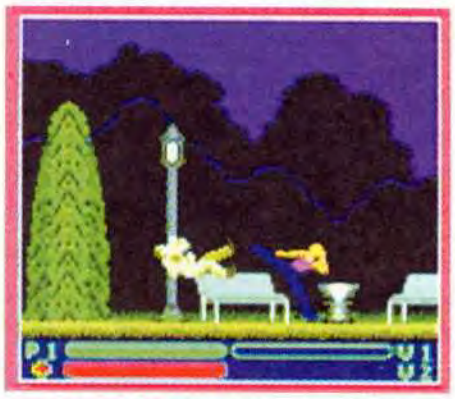
*Ruth Leutermann*

## Buffy the Vampire Slayer (GBC)

Jetzt kann die hübsche Vampirjägerin Buffy endlich aufatmen. Mit den Passwörtern von Marcel Jaquet fällt es ihr bestimmt leichter, aus dem Bann der Dämonen zu entkommen:

2. Level .....9MD1WV
3. Level .....XTN4F7
4. Level .....5BVPL2
5. Level .....9D6F0S
6. Level .....TSCNB4
7. Level .....CSITQZ
8. Level .....BNPXZ9
Abspann .....GH9MRY

*Marcel Jaquet*



**TRITT MICH Buffy kann jetzt jeden Level besuchen.**

## Tom und Jerry: Mäusejagd (GBC)

Ein ziemlich krasser Gegensatz. Neben Vampirjagden scheint sich Marcel Jaquet auch noch für Katz-und-Maus-Spiele zu interessieren. Kater Tom wird sich jedenfalls freuen.

**Level 2** Jerry – Bombe – Käse – Tom
**Level 3** Käse – Käse – Bombe – Käse
**Level 4** Bombe – Käse – Bombe – Käse
**Level 5** Jerry – Bombe – Tom – Käse

*Marcel Jaquet*

**MÄUSEJAGD Am Klavier vorbei direkt zur Küche.**

**Herzlichen Dank!** Achim Achenbach – Mathias Altmann – Aljoscha Baum – Michael Duschek – Thomas Eiblmeier – Sabine Franke – Christoph Göttschkes – D. Günther – Mario Harter – Patrick Heinz – Rene Hoyer – Chris Jakobs – Mohamed Jamal Eddine – Caner Karahan – Jens Kerkling – Simon Lehmann – Sebastian Maier – Daniel Michelhans – Björn Nagel – Steffen Niehoff – Benjamin Paarmann – Agnes Pilzer – Andy Rohleder – Vinzent Rudtsch – Nitin Saxena – Dominik Schäfer – Lukas Schaupp – Ruben Schuller – Paul Szopa – Stefan Tjoeng-Abeldt – Martin Weißenberger – Daniel Zülch

# SO ERREICHST DU UNS

**Anschrift der Redaktion:**
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

**Anschrift des Abo-Service:**
N-ZONE
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

**Zentrale Service-Nummer:**
Tel.: 0911-2872 150 13:00-17:00 Uhr
Fax: 0911-2872 250
E-Mail: nzone@computec.de

**Zentrale Abo-Nummer:**
Tel.: 01805-959506 (DM 0,24/Min.)
Fax: 01805-959513 (DM 0,24/Min.)
E-Mail: computec.abo@dsb.net

**Vorstand**
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

## REDAKTION

**Redaktionsdirektor:**
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

**Redaktion:**
**Content Coordinator:**
Werner Spachmüller
**Leitender Redakteur:** Jens Quentin
**Redaktion:** Matthias Glaser, André Horn, Albrecht Ott, Michael Pruchnicki, Stefanie Schwarz, Jean-Rainer Jung
**Auslandskorrespondenten:** Warren Harrod, Mike Sabine, Simon Price
**Bildredaktion:** Albert Kraus

**Layout:**
Alexandra Böhm, Christian Harnoth

**Lektorat/Schlussredaktion:**
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Nicole Schötz

**Textchef:**
Michael Ploog

**Art Director:**
Andreas Schulz

**Manuskripte und Programme:**
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

**Urheberrecht:**
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

**Inhaltspapier:**
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

**Beilagen:**
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

## ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21
90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 -345
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: info@cms.computec.de
Website: www.ad-the-best.de

Es gelten die Media-Daten Nr. 14 vom 1.10.2000

**Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.):**
Thorsten Szameitat -141

**Anzeigenberatung:**
Wolfgang Menne -144
Ina Schubert -346
Michael Wamser -245

**Anzeigendisposition:**
Andreas Klopfer -140
Anca Stef -345

**Anzeigenmarketing, Leserdaten:**
Claudia Rudolph -143
Anja Krauß -345

**Anzeigengrafik:**
Sabine Klier -138
Kirsten Krümmel -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Anja Krauß, Anschrift siehe oben.

## VERLAG

**Verlags- und Geschäftsleitung**
Rainer Kube

**Produktionsleitung:**
Martin Closmann

**Werbeabteilung:**
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

**Vertrieb:**
Gong Verlag GmbH

**Vertriebsleiter:**
Klaus-Peter Ritter

**Abonnement:**
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

**Abonnementsbestellung Österreich:**
PGV Salzburg GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: nduft@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

**Druck:**
heckel GmbH, Nürnberg

**ISSN/Pressepost:**
N-Zone wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
**ISSN** 1433-8424, **VKZ** B 43739

**In der Computec Media AG erscheinen außerdem:**
PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, Hardware, PSG

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2000 55.733 Exemplare

## KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Suche ❑ Verkaufe ❑ Tausche ❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo
❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender.
Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum Unterschrift

Name

Anschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

**Achtung Inserenten! Bedenkt bitte, dass zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.**

# SPIELE-HOTLINES

**Tipps & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:**

| Hersteller/Vertrieb | Telefon | Wann? |
|---|---|---|
| Acclaim | 089-32940600 | Mo., Mi., Fr. 14°°-18°° |
| Activision | 0190-510055 | Mo.-Fr. 16°°-18°° |
| Electronic Arts | 02408-940555 | Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°° |
| GT Interactive | 01805-254391 | Mo.-So. 15°°-18°° |
| Hasbro Interactive | 0180-5202150 | Mo.-So. 15°°-20°° |
| Infogrames Deutschland | 0190-510550 | Mo.-Fr. 11°°-19°° |
| Konami | 069-98557388 | Mo.-Fr. 14°°-18°° |
| Mindscape | 0208-99924124 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° |
| Nintendo | 0180-5005806 | Mo.-Fr. 13°°-19°° |
| Psygnosis | 069-66543400 | Mo.-Fr. 9°°-19°° |
| Softgold | 02131-965111 | Mo., Mi., Fr. 15°°-18°° |
| Take 2 | 0180-5304525 | Mo.-Fr. 10°°-17°° |
| Ubi Soft | 0211-3380030 | Mo.-Fr. 9°°-17°° |

# Ab 28.02.2001 am Kiosk

## Pokémon Puzzle League

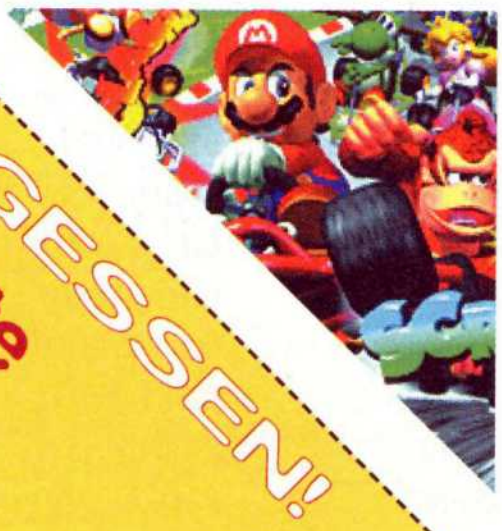
Ob das Spiel den gleichen Charme und Suchtfaktor wie der Klassiker *Tetris* besitzt, könnt ihr in der nächsten N-Zone nachlesen. In unserem Test erfahrt ihr, ob *Pokémon Puzzle League* (bisher unter dem Namen *Pokémon Puzzle Attack* bekannt) in die Spielesammlung jedes Pokémon-Fans gehört oder ob es sich lediglich um eine lieblose Umsetzung handelt.

## Game Boy Advance

Im Rahmen der 52. Spielwarenmesse in Nürnberg (1.2. bis 6.2.2001) werden wir euch in einem ausführlichen Bericht von unseren ersten ausgiebigen Spielerlebnissen auf dem Game Boy Advance berichten. Ihr erfahrt alles Wissenswerte über Nintendos zukünftige Handheld-Maschine und natürlich auch neueste Infos zu geplanten N64-Knallern.

## Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Im Test: Star Wars Episode I: Battle For Naboo*
- *Brandheiße Neuigkeiten zum GameCube und dem Game Boy Advance*
- *Neueste Infos aus der Pokémon-Zone*
- *4 neue Tipps&Tricks-Sammelkarten*
- *2 schmucke Riesenposter*



NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 28.02.2001!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

## Was wird gespielt bei ...

### Jean-Reiner Jung

Der 29-jährige Jean-Reiner Jung ist der Neuzugang in der N-Zone-Redaktion.

**Was spielen Sie im Augenblick?**
*Rayman 2*, *Banjo-Tooie* und *Final Fantasy IX* (PlayStation).

**Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?**
Die Interaktion mit der Umgebung und die wunderschön ausgearbeiteten Charaktere machen jedes dieser Spiele zu einem Erlebnis.

**Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?**
*Zelda 2: The Adventure of Link* (NES) halte ich immer noch für den besten Teil der Serie, weil er eine fantastische Spielbarkeit und jede Menge Innovation hat. Dann habe ich meine Vorliebe für *Chrono-Trigger* (SNES) neu entdeckt, weil mich der zweite Teil maßlos enttäuschte. Und schließlich mag ich die *Probotector*-Serie wegen ihres hammerharten, aber fairen Schwierigkeitsgrades.

**Was gefällt Ihnen am N64 am besten?**
Das N64 ist die schickste aller Konsolen. Was Nintendo da an Design aufgefahren hat, ist eine echte Bereicherung für jede Fernsehecke.

**Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?**
Es wird wirklich mal wieder Zeit für einen neuen *Metroid*-Teil. Mit der geballten Grafik-Power der nächsten Nintendo-Konsole kann das nur ein Überhammer werden.

**Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?**
Mein allererstes Spiel war so ein komisches Autorennen auf dem Interton 4000, an dessen Namen ich mich nicht mehr erinnern kann. So richtig los ging es aber nach meiner Heimcomputerphase mit *Alex Kidd* und *Phantasy Star* auf dem Sega Master System.

**Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?**
In erster Linie schlägt mein Herz für waschechte Japano-Rollenspiele. Bei Kulleraugen und exotischen Haarfarben werde ich einfach schwach. Ansonsten nehme ich mir auch gerne mal ein anständiges Action-Spiel vor.

**Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?**
Da Multiplayer-Rollenspiele auf dem N64 doch sehr spärlich gesät sind, gönne ich mir ab und zu mal eine Runde *Mario Tennis* unter Freunden.

**Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?**
Esst mehr Obst!

# Pokémon Stadium

## WORUM GEHT'S?

In den Tiefen von *Pokémon Stadium* warten einige nette Geschenke auf erfolgreiche Trainer. Wie ihr die heiß ersehnten, seltenen Bonus-Pokémon bekommen könnt, die verborgen im N64-Modul stecken, verraten wir euch natürlich gerne. Aber seid gewarnt: Um sie zu ergattern, stehen euch etliche harte Pokémon-Kämpfe bevor.

## POKÉMON STADIUM:

**Ein Amnesie-Enton bekommen:**

Ein Enton zu bekommen, das die Amnesie-Attacke beherrscht, ist mit einigen Anstrengungen verbunden, lohnt aber die Mühe. Um Amnesie-Enton zu erhalten, muss man „nur" komplett alle Pokémon in der Ruhmeshalle verewigen. Dabei spielt es keine Rolle, ob die verewigten Turniersieger eigene oder Leih-Pokémon sind, entscheidend ist lediglich, dass sämtliche Podeste absolut lückenlos besetzt sind. Ist eure Ruhmeshalle dann komplett, erhaltet ihr als Bonus ein Amnesie-Enton.

**ENTON Die Attacken des Psycho-Pokémon haben es in sich.**

**Bonus-Pokémon freispielen:**

Um eines von acht seltenen Bonus-Pokémon zu bekommen, müsst ihr die Arenaleiter-Burg (inklusive der Vier und eures Rivalen) durchspielen. Zur Belohnung für euren Sieg erhaltet ihr eines der folgenden Pokémon. Welches das ist, entscheidet der Zufall: #001 Bisasam, #004 Glumanda, #007 Schiggy, #106 Kicklee, #107 Nockchan, #133 Evoli, #138 Amonitas oder #140 Kabuto. Um alle Bonus-Pokémon zu bekommen, müsst ihr also die Arenaleiter-Burg einige Male durchspielen. Allerdings braucht ihr nicht jedes Mal ganz von vorn mit dem ersten Arenaleiter und seinen Gehilfen zu beginnen, es reicht stattdessen, wenn ihr euch ab dem zweiten Durchgang gleich die Vier und anschließend euren Rivalen vornehmt, um ein weiteres Bonus-Pokémon zu bekommen.

**GLUMANDA In der Arenaleiter-Burg gibt's Bonus-Pokémon.**



# Pokémon Rot/Blau/Gelb

## WORUM GEHT'S?

Mit zunehmender Spieldauer werden die wilden Pokémon, die euch begegnen, immer stärker. Und nicht nur das: Viele von ihnen sind noch dazu sehr selten. Vor allem in der Safari-Zone (ohne richtige Poké-Bälle) kann das Nerven kosten. Wie ihr solche Probleme geschickt lösen könnt, verraten wir euch diesmal.

## POKÉMON ROT/BLAU/GELB:

**Safari-Pokémon außerhalb fangen:**

Besucht dasjenige Gebiet in der Safari-Zone, aus dem euch noch Pokémon fehlen. Ist eure Zeit in der Safari-Zone abgelaufen, fliegt ihr zur Zinnoberinsel und surft dort am rechten Inselrand. Nun erscheinen die Safari-Pokémon aus dem zuvor besuchten Gebiet und ihr könnt sie mithilfe eures Pokémon-Teams einfangen. Aber aufgepasst: Seltene Safari-Pokémon erscheinen auch auf der Zinnoberinsel nicht so häufig, also lasst euch Zeit und geht beim Einfangen möglichst sorgfältig vor (lieber Hyperball als einen gewöhnlichen Pokéball einsetzen).

**SELTEN Safari-Pokémon gibt's auch woanders zu schnappen.**

## ROTE/BLAUE/GELBE EDITION:

**Wie man mehr Münzen bekommt:**

Gehen einem in der Spielhalle die Münzen aus und man hat keine mehr, muss man einfach mit allen Spielern an den Automaten sprechen, denn diese sind sehr hilfsbereit und verschenken gewöhnlich ein paar. So bekommt man schnell und ohne Mühe etliche Münzen und kann mit diesem Geld weiter an den Automaten spielen.

**PRÄSENT Mancher Spieler schenkt euch Münzen.**

**Sicher durch hohes Gras kommen:**

Um nicht dauernd von wilden Pokémon angegriffen zu werden, wenn ihr in hohem Gras unterwegs seid, könnt ihr eines eurer Team-Pokémon als Zerschneider einsetzen lassen. Dann wird das hohe Gras vor euch ratzekurz abgeschnitten und ihr kommt sicher auch durch die unübersichtlichste Wiese. Übrigens: Wenn ihr später zurückkehrt, ist das Gras wieder nachgewachsen.



# Mickey's Speedway USA

## WORUM GEHT'S?

Eben stand der putzige Haushund Pluto noch mit dem unbezahlbaren Diamanthalsband im Garten und da hat ihn auch schon die dreiste Wieselbande gekidnappt. Sofort stürzen sich alle bekannten Disney-Helden in ihre Go-Karts und es entbrennt eine wilde Verfolgungsjagd durch Amerika. Mit diesen kleinen Kniffen wird die Angelegenheit bestimmt ein wenig einfacher:

## CHEATS:

**Schnellstart:**

Um einen richtig guten Blitzstart hinzulegen, drückt ihr in dem Moment, wenn die dritte Startleuchte angeht, auf den Gasknopf. Hierfür ist genaues Timing vonnöten, also: Üben! Üben! Üben!

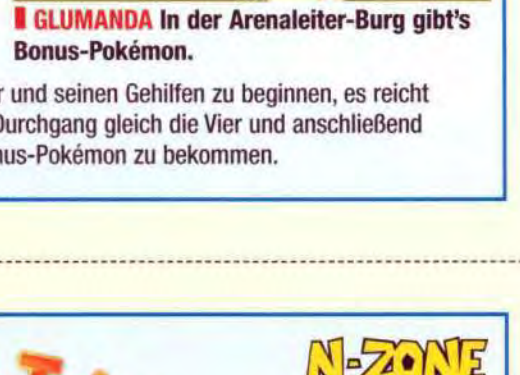
**Als Donalds Neffe spielen:**

Wenn ihr alle Kurse in der Amateur-Liga gewonnen habt, steht euch Tick, Trick oder Track (wer kann die kleinen Racker eigentlich auseinander halten?) zur Verfügung.

**Unendliche Versuche:**

Wenn ihr den Flinke-Flitzer-Cup im Profi-Modus gewonnen habt, stehen euch in Zukunft für alle Rennen unendlich viele Versuche zur Verfügung.





### Steuerung

- Perspektive ändern
- Zwischen Streckenkarten und Tachometer umschalten
- Nicht belegt
- Nach hinten schauen
- A: Beschleunigen
- B: Bremsen
- Steuerkreuz: Lenken
- START: Pause
- Steuerkreuz + C-unten: Rückwärts fahren
- Steuerkreuz: Nicht belegt
- L: Nicht belegt
- R: Super-Drift
- Z: Extra benutzen/Hupe



# Zelda: Majora's Mask

## WORUM GEHT'S?

Eine geballte Ladung Zeitreisen, eine Parallelwelt und die märchenhafteste Umgebung aller Nintendo-64-Spiele machen *Zelda: Majora's Mask* zum besten Action-Adventure, das man seit langer Zeit gesehen hat. Nur wer seinen ganzen Grips benutzt und außerdem noch ein paar flinke Finger hat, kann den drohenden Weltuntergang verhindern.

## CHEATS:

**Das goronische Schlummerlied:**

Wähle die Okarina und spiele A, C-rechts, C-links, A, C-rechts, C-links, C-rechts, A, um einen beliebigen Goronen in Tiefschlaf zu versetzen. Benutzt dieses Lied unter anderem, um den wackligen Pfad zum Tempel passierbar zu machen.

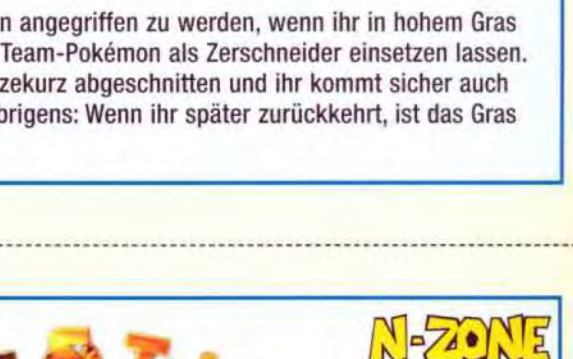
**Der Bossa Nova der Kaskaden:**

Wähle die Okarina und spiele C-links, C-oben, C-links, C-rechts, C-unten, C-links, C-rechts, um die Schildkröte zu wecken. Nur so könnt ihr zum Schädelbucht-Tempel gelangen.

**Die Sonate des Erwachens:**

Wähle die Okarina und spiele C-oben, C-links, C-oben, C-links, A, C-rechts, A, um den Deku-Tempel aus den Tiefen des Sumpfes erscheinen zu lassen.




### Steuerung

- Musiknote spielen/Ego-Perspektive
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- Musiknote spielen/Item aufrufen
- A: Eingabe bestätigen/Aktion
- B: Eingabe widerrufen/Kampf
- Steuerkreuz: Figur steuern/Option wählen
- START: Spielstart/Menüs aufrufen
- Steuerkreuz: Nicht belegt
- L: Landkarte aufrufen
- R: Verteidigen/Schutzschild
- Z: Kamera hinter Link/Zielfunktion

N-ZONE

NR. 5

Tipps & Tricks

Sammelkarte 124

# Pokémon Rot/Blau/Gelb

N-ZONE

NR. 5

Tipps & Tricks

Sammelkarte 125

# Pokémon Stadium

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 126

# Zelda: Majora's Mask

N-ZONE

Tipps & Tricks

Sammelkarte 127

# Mickey's Speedway USA